N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

203
FÉVRIER
2008

Future MEDIA WITH PASSION

T 02788 - 203 - F: 6,95 €

BLOOD BOWL

CYANIDE TRANSFORME L'ESSAI
REPORTAGE ET INFOS EN DIRECT DU STUDIO

DOSSIERS

LES JEUX AUXQUELS VOUS **DEVEZ** JOUER !
LA PUB INGAME : QUI EN PROFITE ?

TESTS

AQUARIA : LA BOMBE INDÉPENDANTISTE
HARD TO BE A GOD – PUZZLE QUEST
UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT

REZO

WOW : LES QUÊTES JOURNALIÈRES
AIDE DE JEU : NAPOLÉON

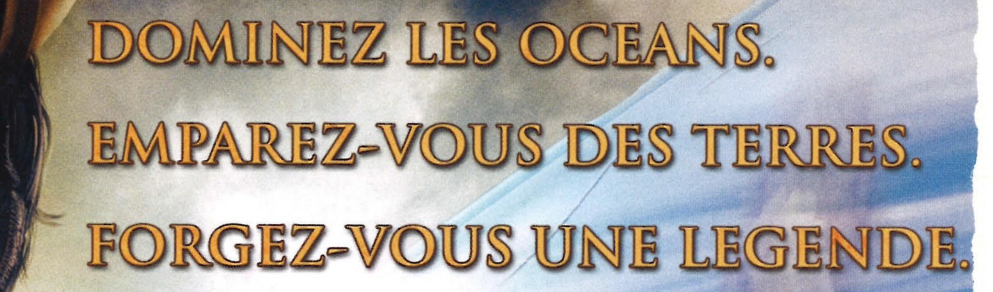
MATOS

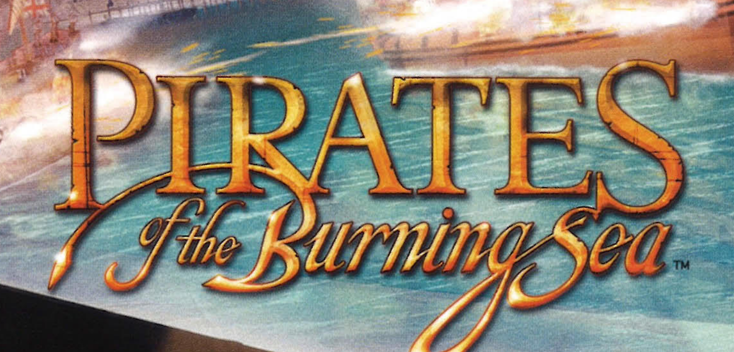
LES NOUVEAUX CORE 2 À LA LOUPE !
8800 GTS 512 MO : LE TEST COMPLET
RETOUR SUR LA SAGA 3DFX

S.KOPINSKI 08

JEUX 2007 • HARD TO BE A GOD • UNIVERSE AT WAR • NAPOLÉON • INTEL CORE 2 DUO E8500 joystick 203 FÉVRIER 2008 • 6,95 €

Numéro 203 • Février 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 10,45 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €





HISSEZ LA VOILE POUR DES AVENTURES MULTIJOUEUR EN LIGNE DANS LES MERS INFESTÉES DE PIRATES ET LES PORTS DES CARAÏBES DE L'AN 1720.



Des combats de cape et d'épée.



Des combats navals intenses et tactiques.







DISPONIBLE

www.piratesoftheburningsea.com







JOYSTICK n° 203 - Février 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Frédéric « Styx » Brunet
Chef de rubrique Réseau : Cyril « Cyd » Dupont
Chef de rubrique Test : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Cyrille « June » Anquetil, Arnaud « ffak » Baillivet, Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Fabrice Bloch, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Hélène « Ashbey » Pernot, Brice « Tuttle » Roy, Sylvain « Lucky » Tastet, et Marie-Claude Rodriguez.

Sommaire

203 FÉVRIER 2008

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Legendary : The Box 30
The Club 39
Nitro Stunt Racing 40
Silverfall : Earth Awakening 41
Codename Panzers : Cold War 42
Frontlines : Fuel of War 44
Warhammer : Mark of Chaos – Battle March 38

LES TESTS DU MOIS

À la Croisée des Mondes : La Boussole d'Or 62
Aquaria 58
Bee Movie : Le Jeu 66
Cars : La Coupe Internationale de Martin 62
Chess Academie Pro 70
Hard to Be a God 64
PDC World Championship Darts 2008 70
Puzzle Quest : Challenge of the Warlords 61
Rhem 3 : La Bibliothèque Secrète 67
Sam & Max 202 : Moai Better Blues 63
Stranger 66
Tous à l'Ouest : Une Aventure de Lucky Luke 67
Universe at War : Earth Assault 68

8



JEU DE LA COUV
En fan absolu de Blood Bowl, Savonfou s'est rendu chez Cyanide pour voir leur prochain titre basé sur cette licence. En véritable gosse, Savonfou courait partout, posait plein de questions… Heureusement que le garde-fou Sundin était avec lui pour éviter tout débordement.

58



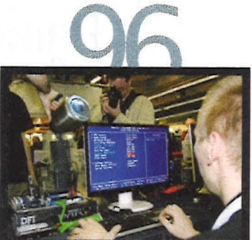
TESTS
Malgré un mois loin d'être excellent, la rubrique Test dévoile quelques surprises comme Aquaria et le très accrocheur Puzzle Quest. Comme quoi, pas besoin d'un Core 2 Quad et d'une grosse 8800 pour s'éclater.

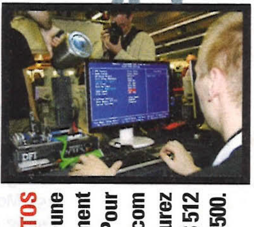
82



RÉSEAU
Calme plat côté online. On attend toujours les gros MMO de 2008 dont les bêta-tests ne devraient plus trop tarder, enfin pour certains. En attendant, poursuivez vos quêtes journalières dans World of Warcraft. On vous a concocté un guide sur ce sujet !

96





MATOS
Pour vous, nous avons assisté à une compétition d'overclocking ou comment faire cramer son PC avec le sourire. Pour les nostalgiques, l'association MO5.com répond à nos questions. Et vous saurez tout sur la nouvelle Nvidia 8800 GTS 512 et le processeur Core 2 Duo E8500.

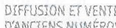
ET AUSSI…

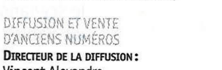
Budget 71
Courrier des lecteurs 6
Déclaration d'indépendance 32
Dossier Jouez-y avant de mourir 46
Dossier Pub et Jeux vidéo 72
Édito, news 21
Et poke et peek 114
Jeu de la couv' 8
Matos 3DFX 108
Matos C'est quoi ! 100
Matos MO5 110
Matos Overclocking 101
Matos Test Intel Core 2 Duo E8500 104
Matos Test Geforce GTS 512 102
Matos Top hard 112
Matos News 96
Quoi de neuf 80
Réseau – Au secours : les Campagnes de Napoléon 90
Réseau – High Street 5 85
Réseau – Interview Tazz 88
Réseau – Manga Fighter 85
Réseau – Mods 87
Réseau – News 82
Réseau – Pirates of the Burning Sea 86
Réseau – WoW : Quêtes journalières 92
Sommaire DVD 4
Top rédac 56
Utilitaires 76

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directeur de clientèle : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)



FABRICATION
Directrice de la fabrication : Jacqueline Galante
Chef de fabrication : Francis Verdelet (francis.verdelet@futurenet.fr)





DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico-Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

 Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires 1 DVD-Rom promotionnel qui ne peut être vendu séparément et un encart abonnement situé entre les pages 66 et 67.

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE





CD-Rom DVD-Rom

sommaire #203

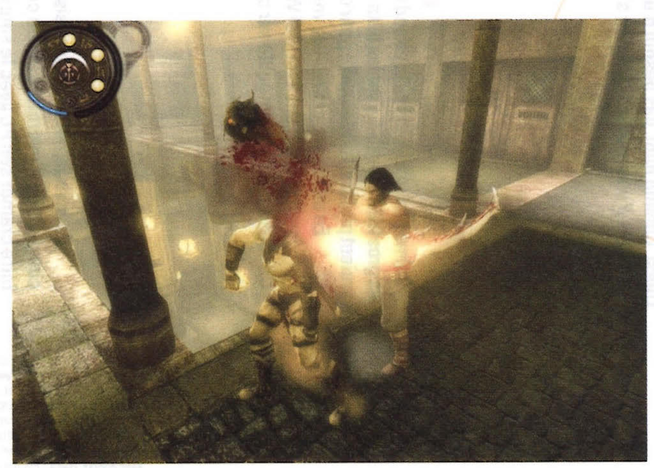
Deux jeux complets, deux démos, **des vidéos et une tripotée de jeux indépendants.** Voilà ce que propose le DVD du mois. **Si avec tout ça, vous n'arrivez pas à vous occuper,** on vous enverra Savonfou faire la causette. **Même si vous n'aimez pas parler,** ce n'est pas un souci, il fera un monologue. **Une vraie gonzesse, il n'arrête jamais de jacter.** Mais bon, il peut s'avérer utile. **Comme pour retourner le DVD double face** si vous ne trouvez pas le contenu désiré.

Cyd

LES JEUX COMPLETS

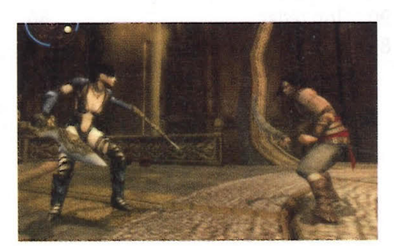
PRINCE OF PERSIA L'ÂME DU GUERRIER

Genre : Action/Plates-formes
Développeur : Ubisoft Canada
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Site Internet : www.princeofpersiagame.com/fr/ww/home.php
Config minimum : Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo



En résumé

Jeu culte de la fin des années 80, Prince of Persia s'est retrouvé une seconde jeunesse grâce à un moteur 3D époustouflant et un gameplay totalement dépoussiéré. Ce volet est le deuxième d'une longue série. Ici, le scénario se déroule quelques années après celui de Prince of Persia : les Sables du Temps. Une aventure qui vous mènera face à une créature surnaturelle pas franchement hospitalière. Les combats sont l'un des attraits du titre, dynamiques et offrant plusieurs possibilités de s'en sortir vivant. L'autre atout qui rend Prince of Persia attrayant : les bonds dans le passé. Ce qui permet de réaliser un retour arrière, comme sur une vidéo, afin d'éviter la mort, les sauts ratés et autres désagréments qui peuvent arriver n'importe quand.



UNIVERSAL COMBAT

Genre : Action/Stratégie
Développeur : 3000 AD
Éditeur/Distributeur : Dreamcatcher
Site Internet : www.universalcombatgame.com
Config minimum : Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 1,6 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo

En résumé



Universal Combat est le cinquième opus de la série Battlecruiser. Plongez au cœur d'un conflit qui s'étend aussi bien sous la mer que dans l'espace. À vous d'être aussi efficace en pilotant un vaisseau spatial qu'aux commandes d'un sous-marin, ou simplement sur terre en tant que marines. Une polyvalence qui s'étale de missions en missions tout au long de la campagne solo.

Les démos

NITRO STUNT RACING

Genre : Simulation
Développeur : Game Seed
Éditeur/Distributeur : Game Seed
Site Internet : www.nitrostuntracing.com/cms/
Config minimum : Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 2,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo



En résumé

Nitro Stunt Racing vous place au volant de bolides à grande vitesse. Le but étant évidemment d'enchaîner les tours de circuit à la recherche du meilleur chrono. Bien doser sa nitro est souvent la clé de la victoire. Cette démo propose un mode de jeu, un circuit et une seule voiture.
Si vous êtes conquis, vous pouvez débloquer tout le contenu du titre, en achetant une licence NSR sur le site officiel pour 14,95 euros.

THE WITCHER

Genre : Jeu de rôle
Développeur : CD Projekt
Éditeur/Distributeur : Atari
Site Internet : www.thewitcher.com/
Config minimum : Windows 98/98 SE/XP/2000, CPU 2,4 GHz, 1 Go Mo de Ram, carte graphique 128 Mo
Config recommandée : Windows XP, CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo

En résumé



The Witcher est sans conteste le meilleur jeu de rôle de 2007. Il procure des dizaines d'heures de jeu dans un univers médiéval fantastique aux dialogues adultes et aux nombreuses possibilités d'évolution. Vous incarnez un Sorceleur, un mercenaire qui se fait payer pour rendre divers services, principalement chasser les créatures contre lesquelles le bouseux du coin ne peut rien faire.
Si vous êtes passé à côté de ce titre, essayez cette démo, vous devriez être rapidement conquis par son ambiance unique. Par contre, gardez en tête que cette démo est uniquement en anglais, contrairement à la version finale qui, elle, est disponible en français.

Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS

- Arctic Stud Poker Run
- Atomic Cannon
- Birth of Shadows
- Democracy 2
- Eschalon
- Flywrench
- Gravity Core
- Little Green Pod Man
- Molesting the Match 3 Market
- Monster Ball
- Mutant
- Prototype
- Reach
- Space Strike
- Tempo
- Twister

DRIVERS

- Drivers ATI Catalyst 7.12 pour Windows 2000/XP/Vista
- Drivers Nvidia Forceware 169.21 pour Windows 2000/XP
- Drivers Nvidia Forceware 169.25 pour Windows Vista

VIDÉOS

- Age of Conan
- Borderlands

PATCHES

- Bioshock 1.1
- Call of Duty 4 1.4
- Chessmaster XI 1.02
- Unreal Tournament 3 1.1

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Le DVD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick A été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce DVD-Rom et des programmes qu'il contient. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif.
En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

COURRIER

par la rédac

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Un anniversaire Around Ze Weurld !

Salut à toute l'équipe de Joystick,

Avec un numéro spécial tel que le 200, on s'est dit que l'on ne pouvait pas le promener n'importe où. Après 11h30 d'avion et 2 heures de taxi, le petit tout rose a débarqué pour 15 jours de farniente à l'île Maurice. Il faut dire qu'il s'est bien protégé des paparazzi, mais nous avons pu quand même rapporter quelques photos. Vous le trouverez en train de faire sa star sur la terrasse de sa chambre. Vous comprendrez qu'on a laissé le petit faire sa vie étant donné que c'était notre lune de miel et qu'on avait d'autres choses à faire. Mais ne vous inquiétez pas il est revenu entier avec nous, sans coup de soleil. Bravo encore pour ce super-magazine, je suis un fan de la première heure et j'avoue que la rétrospective des 200 derniers numéros/technologies des 20 dernières années m'a fait retourner dans mon enfance. C'est loin les disquettes 3'1/4 avec deux jeux par plateforme ! Bonne année 2008 à tous !

Elvince



Très cher Joystick,

Pour fêter dignement le fabuleux 200e anniversaire de Joystick, une petite pensée des Seychelles (et plus précisément de l'île paradisiaque de la Digue).(...) 30° toute la journée, du sable blanc avec des cocotiers, des cocktails et de la cuisine créole... (...) Bien à vous,

03LBY





Lucie et Sylvain ont emmené leur papa Ludo au bord du cratère du Ngorongoro en Afrique...

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@futurenet.fr

Indépendance

C'est un vieil amateur de jeux vidéo qui vous écrit, j'ai personnellement connu Pacman avant qu'il ne soit célèbre, lorsqu'il faisait la manche dans le métro. Et quand on n'a pas de bras, ce n'est pas simple ! J'apprécie votre magazine depuis ses débuts, vos notations se sont durcies avec le temps, ce qui n'est pas plus mal. Une critique néanmoins concernant la rubrique des jeux indépendants. Il me semblerait plus judicieux de traiter moins de jeux, mais un peu plus en profondeur, car ce survol d'une phrase pour chaque titre est un peu court et agaçant. De plus, mais ce n'est pas de votre fait : je constate l'incroyable manque d'originalité de la majorité des jeux indépendants, là où il serait possible d'expérimenter un peu plus, de retrouver l'esprit des « garage games » de l'époque de l'Apple où les idées les plus folles étaient possibles. Je ne pense pas qu'aligner les remakes de Tétris ou autres classiques aide au développement du réseau indépendant.

Senor Bigote

Vous avez raison, un peu plus de profondeur ne serait pas un mal. Cela dit, l'objectif de la rubrique est surtout de proposer à nos lecteurs d'essayer un maximum de jeux (une démo est toujours disponible sur le site officiel). De plus, quand un titre sort vraiment de la masse et apporte son lot d'originalité, on le traite directement dans la rubrique Test, comme c'est le cas ce mois-ci avec pas moins de trois pages sur l'excellent Aquaria. Vous voyez, il suffit de demander gentiment*.

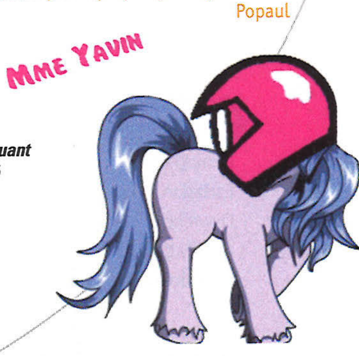
(*Pas la peine d'y penser, ça ne marche pas avec le matos informatique, les femmes et encore moins les billets de banque.)

Opération 2000 poneys

Ma très modeste et personnelle contribution à l'opération « 2000 poneys pour Yavin » et, non, ne faites pas preuve d'un esprit mal tourné, il n'est pas question ici de zoophilie mais d'amour purement platonique... (...quoique ???)

Popaul

Merci pour ce très beau dessin, ça me fait plaisir, vraiment. Néanmoins, je me dois de vous mettre en garde. À la vue de votre « œuvre », la véritable Mme Yavin est partie sans un mot et en claquant la porte, non sans avoir soigneusement noté vos coordonnées sur un petit bout de papier. Et si vous vous posiez la question, vous allez maintenant découvrir pourquoi JE porte un casque...



Sirop de glands

C'est vrai qu'il y a beaucoup d'érables au Canada, mais sur la photo page 104 (Joy 201) c'est un chêne (« quercus palustris » pour être exact). Pas de bol. Je sais, tout le monde s'en fout, mais moi, si je vous dis ça, c'est surtout pour être désagréable, hein.

Nico

C_Wiz, Pendant ta cavale au Canada, tu devais être bien pressé parce que cet érable que tu dis avoir vu partout et que tu as même pris en photo, c'est un chêne, tabernacle !

Faon Labiz

... et un gland de plus...

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr

- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

ADVANCE WARS™ DARK CONFLICT

12+ www.pegi.info

Nintendo Wi-Fi Connection

QUELLE SERA VOTRE STRATÉGIE POUR SURVIVRE ?



NINTENDO DS

Dans un monde plongé dans le chaos suite à de nombreuses catastrophes naturelles, menez votre armée pour protéger les survivants innocents. Evaluez les forces et les faiblesses de chacune des unités et développez la meilleure stratégie possible avant d'attaquer vos adversaires, que ce soit en solo ou pour la première fois en ligne avec la Connexion Wi-Fi Nintendo. Mais ce sont les destins des héros - Ed, orphelin plein de promesses, Sigismundo, chef de guerre sans foi ni loi, Catleia, jeune fille abandonnée sur le champ de bataille et portant de lourds secrets, O'Brian, un capitaine sans armée et le mystérieux Stolos – qui vous tiendront en haleine tout au long du jeu.



Console non disponible dans le commerce.

Blood Bowl Blood Bowl Blood Bowl Blood Bowl

À mort l'arbitre !

PAR Savonfou et Sundin

Difficile, voire impossible, de présenter soixante pages de règles en quelques lignes, ce serait comme vous détailler le repas de midi de Cyd, ça nous prendrait trois plombes et ça vous couperait l'appétit. Pour faire très simple, disons que Blood Bowl vous place aux commandes d'une équipe de football américain recrutée dans les pires coins du monde de Warhammer, là où la violence est la

GENRE : JEU DE MAINS, JEU DE BOURRIN
ÉDITEUR : FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : CYANIDE STUDIOS/FRANCE
SORTIE PRÉVUE : 4E TRIMESTRE 2008

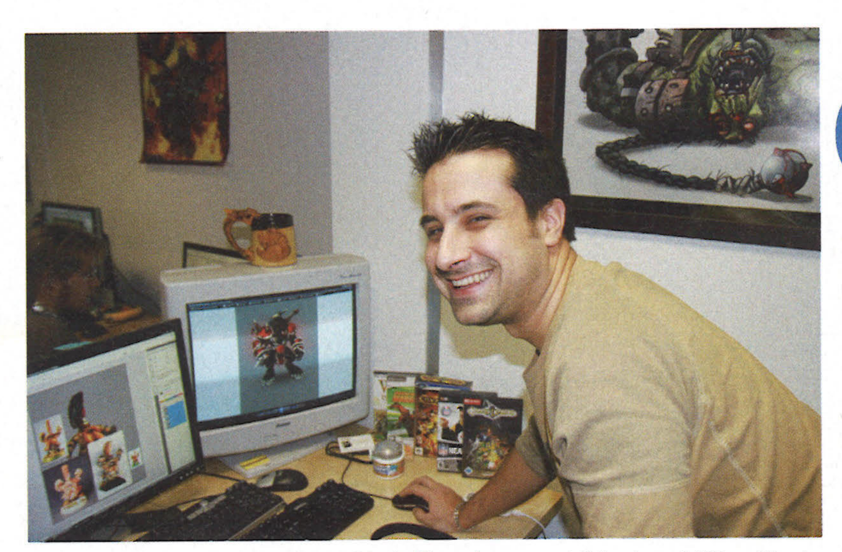
Vendredi matin, à quelques bornes de Paris, -5°C au soleil. Un temps idéal pour chasser le scoop... Nous sommes deux, et nous avançons à petits pas vers l'immeuble abritant les équipes de Cyanide. Arrivés devant le bâtiment, on se regarde, et on hésite un moment. Il paraît que ces gars-là passent toutes leurs journées à se taper dessus. Il y a quelque temps, il y a eu cette histoire racontant que certains avaient arraché des ligaments, détruit des chevilles et brisé des cous. Tant pis, trop tard pour reculer. Savonfou bien devant, Sundin bien derrière (ndSavonfou : ben voyons), direction le sixième étage. Au fond du couloir, à gauche, la porte sacrée. Grosse inspiration, on entre. Grosse expiration, on y est. Les vestiaires surchauffés du studio puent le fauve, la sueur... et le sang. Pourtant, l'ambiance est studieuse et il n'y a ni casques ni crampons. Tout le monde bosse, pour de vrai, et le futur projet prend forme. Blood Bowl de son petit nom, une adaptation aussi fidèle que possible du vénérable jeu de plateau éponyme made in Games Workshop. C'est Antoine Villepreux, chef du projet, qui est désigné pour nous présenter le monstre.

Deux hommes bêtes, deux gobelins, quatre bonnes raisons de construire une infirmerie.





« Une proportion notable de fans n'assiste aux matchs de Blood Bowl que dans le but de causer le plus de chaos et de destruction possible dans les gradins. Ainsi de nombreux supporters pensent que des poursuites devraient être entreprises contre la petite minorité de supporters pacifiques qui ne viennent au match que pour regarder et qui gâchent le plaisir de tous les autres. » Livre des règles, 5e édition.



C'est un ancien de l'équipe responsable de Chaos League qui dirige le projet Blood Bowl, Antoine Villepreux.


Blood Bowl Blood Bowl Blood Bowl Blood Bowl Blood
BLOOD BOWL
GAMES WORKSHOP

BLOOD BOWL



Allez, viens la chercher !



L'herbe de ce stade est tellement belle que, comme les nains, on a bien envie de s'y rouler.

20 ans d'agressions sauvages

C'est par un matin de 1987 que Blood Bowl voit le jour dans les ateliers de Games Workshop sous les doigts fébriles de Jervis Johnson. L'équipe anglaise à l'origine du phénomène s'est fait plaisir en imaginant un univers coloré, loufoque et violent. La boîte originelle contenait alors des figurines en carton, un plateau de jeu, une poignée de dés et des règles encore assez sommaires. La partie était remportée quand une des deux équipes avait inscrit trois essais. L'année suivante, et face au succès rencontré, une seconde édition voit le jour avec des règles plus élaborées et une gamme de figurines en plastique qui fait aujourd'hui la fortune des ebayeurs. Enfin, une troisième édition sort en 1994 et revisite une nouvelle fois le tableau des règles. La partie dure désormais 16 tours (deux mi-temps de huit tours), et une extension, Zone Mortelle, pose les fondations qui assureront la longévité du jeu et permettront l'organisation de ligues et de tournois. Depuis ces temps héroïques, le matériel n'a pas évolué mais les règles sont régulièrement mises à jour par Mister Johnson et son équipe, bien aidés par les avis éclairés des milliers de coaches. La 5e édition du livre des règles, la LRB (Living Rule Book) est en service depuis septembre 2006. La LRB6 est prévue pour octobre 2008. Par ailleurs, il se chuchote qu'une 4e version de la boîte de jeu pourrait circuler pour fêter le 20e anniversaire du vénérable ancêtre…

plus âcre. Pour des raisons que nous n'expliquons pas, ces habitants du Vieux Monde sont également atteints d'une débilonite aiguë, les plaçant à mille lieues de l'obscurité gothique de Warhammer Battle. Ici, des trolls avinés prennent les gobelins pour des ballons, la Budweiser coule à flot dans les tribunes, la foule s'invite régulièrement sur le terrain pour tabasser les joueurs et les arbitres sont plus corrompus qu'un politicien uruguayen, « oubliant » de sanctionner un joueur ayant apporté sa Black et Decker sur la pelouse. C'est que dans Blood Bowl, la violence fait partie intégrante du jeu. Comme dirait l'autre, si tu n'aimes pas la délicate odeur des tripes fumantes répandues sur le gazon, tu risques de t'ennuyer… « On fait monter la pression ».
Parmi les vingt races d'origine, Cyanide a choisi d'en reprendre huit. Pêle-mêle on trouve des équipes rapides et agiles (elfes sylvains et skaven), des équipes qui cognent d'abord puis marquent éventuellement ensuite (chaos, nains et orcs) et des équipes plus polyvalentes (humains et hommes lézards), sans oublier les gobelins dont les chances de victoires sont plus basées sur l'espoir et une certaine forme de courage que sur de réelles capacités. Mais maintenant que les présentations sont faites, passons à votre rôle, celui d'un coach perdu dans ce grand n'importe quoi.

En route pour le titre

Votre première mission : choisir vos hommes, de préférence ceux qui ont les plus grosses et qui n'ont peur de rien. Onze titulaires en tout, et si Sigmar le veut bien, une poignée de remplaçants. Il y a les Trois-



Blood Bowl est un jeu de gentils gentlemen qui… Ouaiiiii ! Vas-y ! Pète-lui la gueule à ce nabot !!! Bon, qu'est-ce qu'on disait déjà ?


Quoi, qu'est-ce qu'elle a ma gueule ?


Reportage : on est allé mater des Chinois s'entraîner pour les J.O. de Pékin.

quarts, qui font office de chair à canon, les Blitzeurs, qui ouvrent des brèches, les gros balèzes, qui les colmatent, les lanceurs, qui mettent les coureurs sur orbite et ces derniers justement, qui doivent aplatir dans l'en-but adverse.
Cette équipe de psychotiques, il va falloir la bichonner, la flatter, la ménager, et l'aider à se renforcer. À chaque action réussie, vos athlètes gagnent de l'expérience, et qui dit expérience, dit compétences. Cyanide a choisi d'en adapter environ 65, les plus essentielles. Citons par exemple la compétence Sournois, qui permet d'agresser un joueur à terre en toute tranquillité, et surtout en toute discrétion. Avec l'expérience et les ronds raflés à chaque match, vous pouvez aussi acheter du matos : casques, épaulettes, gants ou jambières. Mais attention, pas question de faire dans l'affectif pour autant, les joueurs se blessent et vieillissent (dans le meilleur des cas) et l'équipement s'use. Vous devez plutôt concevoir votre projet sur le long terme, gérer votre effectif, engager un apothicaire pour vos blessés graves, acheter des remplaçants, faire croître votre popularité, choper des sponsors et corrompre l'arbitre. C'est tout un métier !
Pour éviter de prendre la grosse raclée tout de suite, Cyanide a concocté divers modes pour solitaires assoiffés de victoires et d'émeutes. On pourra donc, naturellement, créer son championnat, participer à des matchs rapides ou vivre quelques grands moments au cours de matchs « scénarisés ».

Mais tu vas la fermer ta goule ?

Sans rentrer dans les arcanes du titre originel, il est nécessaire de s'attarder un petit moment sur quelques règles importantes. Oui on sait, vous parler de règles alors qu'on vient de faire l'éloge de l'anarchie si caractéristique du titre, ça la fout un peu mal. Mais soyons


35° dans le studio, les développeurs cuiront dans leur jus jusqu'à ce que le jeu soit parfait, ha mais !

Les dieux du stade

Blood Bowl ne serait pas Blood Bowl sans le charisme de ses joueurs stars. Dans cette adaptation, ils seront huit, soit un seul par race. C'est peu on vous l'accorde. Heureusement, le casting est prestigieux.

Varag Mâchegoule (orc): *Révélé par la mythique équipe des Gouged Eye, Varag Mâchegoule est connu pour l'entrain avec lequel il saute au milieu des regroupements adverses pour dégommer les porteurs de balles.*

Griff Oberwald (humain): *Le meneur de jeu des Reikland Reaver est le joueur le plus célèbre et le plus récompensé de l'histoire du Vieux Monde. Sa capacité à s'échapper des pires mêlées avec force et panache pour aller aplatir le cuir dans l'en-but est désormais légendaire.*

Jordell Flechevive (elfe sylvain): *Prince de l'esquive et de l'infiltration, le jeune Jordell faisait autrefois partie d'une troupe de danse qui égayait les mi-temps des Athelorm Avenger. Il fut recruté après avoir humilié plusieurs joueurs-clé d'une équipe orc au cours d'une bagarre.*

Grim Crocs d'acier (nain): *Parmi les joueurs de Blood Bowl, les tueurs de trolls sont les plus suicidaires, et parmi les tueurs de trolls, le plus suicidaire, c'est Grim ! Sa spécialité ? Se jeter sur des joueurs quatre fois plus gros que lui pour leur casser les dents…*

Casse-Crane (skaven): *Très rapides et mal protégées, les équipes skaven seraient systématiquement décimées si elles ne pouvaient compter sur la puissance sauvage des rats-ogres. Au sein de cette monstrueuse engeance, Casse-Crane est sans aucun doute un des plus célèbres.*

Bolgroth l'Écrabouilleur (gobelin): *Bolgroth « ripper » l'écrabouilleur sait faire le ménage dans les lignes adverses comme personne. Les équipes de gobelins qui louent ses services doivent cependant se méfier de son petit côté schizo.*

Granash Noirsabot (chaos): *Béni par la magie impie de Khorn, Granash a gagné sa place dans le palmarès des meilleurs sorteurs du championnat très tôt dans sa carrière. Malheureusement, le bonhomme est aussi connu pour être une source inépuisable de fin de tour précoce à cause de ces p… de jets de dès de m… mais quelle malmoule horrible quoi !*

Silibili (homme lézard): *Peu utilisé par les joueurs de plateau, Silibili est le seul homme lézard à avoir accédé au rang de star. Fort et rapide, il peut jouer le rôle de super-pilier lors des blocages problématiques, et renverser bien des situations.*

« Une minute de recueillement pour notre ancien coéquipier, les gars… »

sérieux juste deux minutes, O.K. ? Signalons d'abord que Cyanide s'est engagé à respecter le plus fidèlement possible l'esprit du jeu de plateau. Certains éléments ont bien évidemment dû être adaptés ou simplifiés mais la substantifique moelle est bien là. Mêmes jets de dés, mêmes dimensions et vrai Tour par Tour (contrairement à Chaos League). Concrètement, à chaque tour, les joueurs peuvent effectuer une ou plusieurs actions, comme mettre une châtaigne, passer ou intercepter la balle, se déplacer, etc. Attention cependant, à chaque action tentée entraîne son jet de dés. Et rater un jet de dés signifie tout simplement – outre la frustration personnelle et les railleries de votre adversaire – la fin immédiate du tour en cours. Les meilleurs joueurs de Blood Bowl sont donc ceux qui hiérarchisent correctement les actions et qui savent discerner celles qui valent le coup d'être tentées, et celles qui ne le valent pas.

En plus du mode Tour par Tour, Cyanide a décidé d'intégrer un mode Temps Réel, un peu à l'image de ce qui se faisait sur Chaos League. On peut toujours disserter sur « à qui s'adresse ce mode de jeu » - une hérésie pour le fan et une bizarrerie pas évidente pour les autres - mais bon, ce n'est pas le propos d'aujourd'hui. L'expérience est en tout cas radicalement différente. Les règles sont les mêmes mais les compétences et les jets de dés sont résolus automatiquement pour ne pas hacher le rythme. Pour coller aux actions limitées du Tour par Tour, un astucieux système de jauge a été mis en place. Par exemple, il faudra attendre qu'une jauge se recharge avant d'enchaîner deux coups spéciaux. Reste juste à régler l'épineuse question de la « pause active », qui permet de mettre le jeu sur pause pour analyser la situation calmement. Antoine Villepreux lui-même n'a pas encore de réponse arrêtée et sans cet élément, difficile de dire à quoi ce mode va ressembler et surtout, qui il peut séduire.

Question de génétique



Chaos League est sorti en juin 2004 des studios de Cyanide. Si vous n'avez pas eu la chance d'y jouer, prenez votre carnet et notez : largement inspiré de Blood Bowl dans l'esprit, il s'agissait essentiellement d'un jeu de contact. Il fallait occuper les joueurs adverses - à grand renfort de baffes - pour permettre au porteur de balle de s'infiltrer et de marquer. La partie était pimentée par la présence de mages galvanisés par la ferveur du public.

Rien ne vous empêchait également de forcer la main au destin en utilisant le dopage et la corruption. Des sales coups qui ont d'ailleurs été repris et un poil développés pour le mode Temps Réel du prochain Blood Bowl ; idem pour le système de magie qui propose désormais un sort par race. En revanche, au niveau du gameplay, les deux jeux n'ont rien à voir. Dans Blood Bowl, c'est le placement qui prime. Qu'on se le dise donc, le Temps Réel de Blood Bowl n'est pas un Chaos League reskinné façon Games Workshop mais bien une conversion dotée de sa propre logique.



De gauche à droite : Tuttle, Yavin et Cyd.



Ce jeu est neuf ? Non, réalisé avec Bryo !

Le Blood Bowl de chez Cyanide a de la gueule. Pas de quoi brûler une rétine mais un truc assez chiadé et vivant pour donner envie d'y

Entretien avec Patrick Pligersdorffer, directeur de Cyanide Studio

Est-ce que le directeur du studio français aime la forme des orteils des elfes sylvains ? Est-ce qu'il a déjà fait du foot US quand il était petit ? Voilà notamment ce que vous n'apprendrez pas dans cette petite interview.



Patrick Pligersdorffer.

Joystick : Bon, vous avez enfin fini par en hériter de cette licence !

Patrick Pligersdorffer : Il y a quelques années, nous voulions déjà faire une adaptation de Blood Bowl en jeu vidéo. On avait alors contacté Games Workshop mais ils n'étaient pas intéressés. On est donc parti sur Chaos League, qui est inspiré de Blood Bowl mais qui possède également des mécaniques de jeu bien à lui. Peu de temps après, Games Workshop nous a contactés parce que notre titre leur posait problème. Après des échanges assez « animés », on a trouvé un accord : nous laissions tomber Chaos League, qui devenait leur propriété, et en échange on pouvait développer une vraie adaptation de Blood Bowl.

Considérez-vous Blood Bowl comme un aboutissement ou comme une suite logique dans votre parcours ?

C'est un projet qui se situe dans le prolongement. On a réutilisé l'expérience de Chaos League dans Blood Bowl tout en prenant en compte les desiderata des joueurs, notamment au niveau du multijoueur et des options de jeu, en leur laissant la possibilité de créer leurs propres championnats et leurs propres équipes.





À qui s'adresse Blood Bowl ?

À la base, on l'a pensé pour les fans. Maintenant, si on arrive à plaire à la moitié des joueurs du plateau et à la moitié des joueurs de Chaos League, ce sera déjà pas mal (rires). Après, on va quand même essayer d'élargir notre cible, et ça passe notamment par une interface simplifiée et très accessible.





Cette aura lumineuse est bien pratique pour repérer qui a le ballon… Tous sur luiiiiiiiiiiiii !

« J'ai un bout de bras collé sous la chaussure, tu peux m'aider à l'enlever, pignouf ? »



Et CRAAAAAAACQUEUUH les Azes !! Plus ça teste et plus c'est bon !

Toulouse ne fournit pas que des rédacteurs en chef grincheux abonnés chez le dentiste. La Ville Rose a aussi produit les champions du monde de Blood Bowl : La Ligue des Azes. C'est en qualité de meilleurs joueurs inzeweurld qu'ils se sont proposés comme alpha-testeurs de luxe pour l'adaptation vidéoludique. Selon Nicolas Truffart, alias Nicodaz, leur jugement sera intraitable :

« On espère que le jeu sera scrupuleusement fidèle au système de règles LRB5 et sera suffisamment évolutif pour coller à la LRB6 ». Ils inspecteront donc minutieusement le mode Tour par Tour, jugeant que le mode Temps Réel sera du « clic clic à la Chaos League » et ne relèvera pas de leur juridiction. Ils s'acharneront aussi sur l'I.A. jusqu'à ce qu'elle soit à la hauteur d'un véritable joueur, les vannes pourries en moins mais bon, ça, c'est vraiment inimitable.



Le placement des joueurs au coup d'envoi tient une grande importance pour la suite (ne cherchez pas de rapport avec le visuel, il n'y en a pas).

Multi en kit

Dans un premier temps, le maître mot du mode multijoueur devrait être… : « Do it yourself ! ». Cyanide hébergera bien les ligues et les tournois organisés par les joueurs, mais ce sont bien ces derniers qui en choisiront tous les paramètres. C'est seulement une fois le système bien rodé que l'équipe de développement envisage d'organiser ses propres événements. À Joystick, on espère secrètement qu'ils profiteront de la licence pour organiser quelques rendez-vous majeurs du background du jeu, comme le Dungeon Bowl ou le Trophée de l'Épique magazine. En attendant ce jour béni, les commissaires de ligues autoproclamés auront toute la liberté de décider du nombre d'équipes autorisées, des possibilités de dopage, de corruption, et de vieillissement des joueurs.

jouer. Le design des personnages a été particulièrement travaillé et il sera presque impossible d'avoir deux jumeaux à l'écran. L'aspect physique des joueurs évolue avec l'expérience et l'équipement. On vous met au défi de reconnaître la gentille biquette du Chaos une fois qu'elle aura troqué son petit casque niveau 1 pour un cauchemar de pointes noircies de sang séché. Le moteur graphique utilisé n'est autre que le Gamebryo, celui d'Oblivion, de Loki ou de Fallout 3. L'équipe française a capitalisé sur l'expérience de Loki pour le rendu de base puis s'est concentrée sur les points spécifiques à Blood Bowl. Tout ce qui est terrain de jeu a notamment été particulièrement soigné : l'herbe se dégrade au fil du match, se couvre de boue et de belles tâches de sang



Bon alors euh… sur celui-là, on n'a pas réussi à trouver de conneries à raconter…



Entretien avec l'homme sans nom

Savonfou à Cyanide :

« - Qui est votre interlocuteur chez Games Workshop ?

- Nelson.

- Nelson comment ?

- Nelson tout court. »

Il n'en fallait guère plus pour nous donner envie de le rencontrer, et on n'a pas été déçu...



Joystick : Comment avez-vous réagi à la sortie de Chaos League ?

Nelson : En fait, ce sont nos fans qui nous ont appris qu'un jeu s'inspirait largement de notre univers. Notre service juridique a lancé une poursuite, puis on a rencontré les gens de chez Cyanide et on leur a dit : « Il y a une affaire mais bon, on oublie tout ça, on peut faire un grand jeu ensemble. Antoine (Villepreux) s'attendait sûrement à ce que je m'énerve, mais je lui ai juste dit ce que j'aimais dans son jeu et mon avis sur comment l'améliorer.

Concrètement, comment se passe le partenariat avec Cyanide ?

Nous les laissons le plus libre possible en ce qui concerne le gameplay. Évidemment, il faut que les règles les plus importantes du jeu de plateau soient présentes. Ce qui nous importe, c'est le design des joueurs, avec plein de pointes et de crânes (rires). Ils peuvent nous proposer ce qu'ils veulent, mais il ne faut pas que ça raconte une histoire différente de celle que nous avons écrite.

Qu'attendez-vous de cette adaptation ?

Pour nous, c'est une forme d'échange. Nous fournissons un background et veillons à son respect le plus strict, mais nous sommes très ouverts aux propositions des développeurs qui pourraient enrichir un peu plus cet univers. Par exemple, les caméras de la cabalvision ou les séances d'entraînement avant les matchs n'existent pas dans le jeu de plateau mais ça rend l'univers plus fouillé, alors on les a validées.

rougeâtres. Appétissant, oui ! Les modélisations des corps, quoiqu'encore un peu anguleux, sont également léchées. Enfin, on nous promet 72 animations par personnage, toutes caractéristiques de la mentalité des différentes factions ; les humains très fiers salueront le public pendant que les orcs lui feront des bras d'honneur !

Troisième mi-temps

À ce stade du développement, 90 % des fonctionnalités sont prêtes. L'essentiel du boulot va désormais porter sur l'équilibrage, la partie Temps Réel ou encore l'interface, qui manque encore de lisibilité. Après quoi le jeu de Cyanide affrontera une épreuve plus violente qu'un blitz de minotaure et plus teigneuse qu'une équipe de Halfling privée de pudding : les fans du jeu de plateau. En ce qui nous concerne, nous sommes convaincus que ce Blood Bowl version pixel sera de la bonne came. Maintenant, on doit quand même avouer que cette adaptation a un réel problème de « cible », et qu'il faudra tôt ou tard que Cyanide choisisse sa voie, celle des puristes, ou celle des gens normaux... ❐

C'est quiiiii l'patronnnn ?




S
1&1



Je vous ai compris !

Arash Derambarsh a réussi à se faire un beau coup de pub en enfumant la moitié des rédactions parisiennes avec l'annonce de son élection comme « président » du réseau social Facebook. Une élection non officielle aux chiffres invérifiable bien sûr. De toute façon, un gars qui proposait de « favoriser la Francophonie et valoriser la tolérance entre les religions monothéistes » sur la Toile ne pouvait pas avoir un mauvais fond. En plus, grâce à lui, on a la preuve que pour faire gober des boas constrictors à certains journalistes, il suffit de parsemer un communiqué de quelques formules clés du genre « i-phone », « Facebook », ou encore « c'est Savonfou qui me l'a dit ».

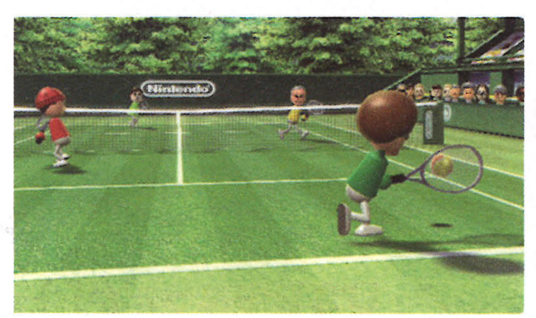
DITO

Styx

La rédac de Joystick ? Un bon conglomérat transgénérationnel de geeks, qui ont tous fait rouler au moins une fois dans leur vie des dés polyédriques, manipulé des figurines peintes sous les aisselles ou battu des jeux de cartes aux motifs ésotériques. Dawn of War, Mark of Chaos, Dungeons & Dragons, Warhammer: ce n'est pas vraiment une surprise de retrouver nos bons vieux jeux de papier et de plomb en pixels et algorithmes. Et à chaque fois de se remémorer les heures passées à tripper sur les illustrations des livres de règles, se souvenir d'un jet de dé raté qui faisait basculer le monde, penser à ses vieilles fiches de personnages noircies au crayon papier... Ouais, je reste nostalgique du jeu de rôles et éprouve une immense tendresse envers toutes les personnes qui vivaient de cette industrie, pour leur énorme travail sur des mécaniques de jeu immatérielles mais pointues (RuneQuest !), leurs backgrounds amoureusement écrits (Chaosium, West End Games)... J'avoue véhiculer un énorme sentiment de culpabilité envers ce loisir: le jeu vidéo l'a quasiment tué dans sa forme la plus pure, et nous sommes les hérauts de ce massacre. Ne survivent que ses dernières mutations (les jeux de cartes ou les HeroClick). TeamSpeak, l'ADSL, la lumière crue du LCD et le clic solitaire de la souris nocturne ont remplacé les soirées JdR en bande chez le pote dont la copine/parents sont partis en week-end. On regrette, mais avons-nous réellement perdu au change ? Parce que, quand même, un bon raid ou une LAN, ça le fait aussi. Allez, la page est tournée, pas d'amertume mais surtout pas d'oubli : sans le papier, on s'emmerderait bien plus aujourd'hui... Joystick est en quoi, déjà ?

Oh les lourds

Une console miracle, la Wii ? Pas si sûr car d'après des chercheurs britanniques, la pratique d'activités physiques, Wiimote en main, ne remplace carrément pas le « vrai » sport. Pour démontrer cela, les scientifiques ont collé des mômes blindés de capteurs devant Project Gotham Racing 3 sur Xbox 360 et les ont ensuite fait jouer à Wii Sports, en mesurant leurs dépenses énergétiques. Le résultat est sans appel. En une semaine, la perte de calories n'est supérieure que de 2 %. D'un autre côté, Nintendo n'a jamais prétendu le contraire et, on le sait, les bienfaits de cette machine sont plutôt à regarder du côté de leur compte en banque.





Lundi 31 décembre 2007, 11h52

Sundin : Si Tuttle me bat à un jeu de sport, je me coupe une couille.

Oh, oh, oh !

Salut les casse-cou ! Ici papa Noël, avec un peu de retard. Alors, hmm, voyons, voyons, c'est écrit dans vos yeux, vous rêvez de glisse et de sensations fortes. Parfait, j'ai un truc pour vous quelque part au fond de ma jolie hotte. Bougez pas, je le cherche… Ah, le voilà ! Ça s'appelle Lafuma Unlimit 2 et, avec ça, vous allez pouvoir skier en hors-piste, comme des petits fous. Certes, ce n'est pas le plus beau jeu du monde, mais il y a tout de même de quoi s'amuser un petit moment. En revanche, si après un certain temps passé à dévaler les pentes enneigées, vous ressentez une furieuse envie de courir chez un vendeur d'articles de sport pour lui acheter des fringues de la même marque, ne vous inquiétez pas ! Ce n'est qu'un petit effet secondaire indépendant de ma volonté.
www.lafumaunlimit2.com

Phrase à la con

C_Wiz : Le gouvernement intérimaire de ton pays va pourrir.
C_Wiz : Et la scission se fera ENFIN !
Yavin : JAMAIS.
Yavin : C'est dans le SUD, Monsieur, que l'on appose le sceau scission !



Drôle d'État

C'est désormais officiel, la Commission Européenne a validé la proposition française de crédit d'impôt dédié à la production de jeux vidéo. Youpi ! Chouette ! Trop fort ! Ah, euh, mais c'est quoi en fait, ce machin ? Alors c'est à la fois simple et compliqué. Non, en fait, c'est juste compliqué, alors je vais vous la faire simple. Oh ! Et puis je ne sais plus. Bref, cette mesure devrait permettre à un tas de développeurs de profiter d'aides financières à la création. Reste à voir l'application sur le long terme et les conditions requises pour l'attribution des aides. Quand on sait que les Lyonnais de Game Seed (Nitro Stunt Racing) n'ont eu que le chômage pour financer plusieurs années de développement, on comprend vite le réel besoin d'un soutien aux petits studios. D'ailleurs notre Ministre de la Culture a tenu à montrer qu'elle avait parfaitement compris tout cela en allant visiter l'un d'entre eux. Ubi… ubi…ubitruc. Paraît qu'ils ont fait un chouette petit jeu. Avec des lapins.

Enorme !

Attention, voilà de la véritable info de ouf malade. Take 2 annonce l'ouverture d'un nouveau studio au nord de San Francisco. Son nom : 2K Marin. Sa mission : développer des jeux originaux ou, si c'est trop difficile, assister les autres studios du groupe dans leurs tâches parfois laborieuses. Franchement, moi, des nouvelles pareilles, ça me rend tout chose.



CERTAINS L'AIMENT CHAUD

C'est l'hiver, dehors ça caille sec et si le chauffage est en panne, dans votre bureau aussi. Alors forcément vous avez froid aux tibias, logique. Du coup, un constructeur japonais a eu la bonne idée de sortir de ses laboratoires le premier chauffe-tibias fonctionnant grâce à un simple port USB. Et voilà, c'est magique, le bas de vos gambettes est réconforté. Cela dit, pas besoin de ces coûteuses idioties pour se sentir mieux. On obtient un résultat tout aussi efficace en rampant nu sur du parquet.



Qui l'eût cru ?

Aux États-Unis de l'amer Rick (oh, ça va, hein, pardon) les deux grosses pointures que sont Crysis et Unreal Tournament 3 se sont littéralement viandées. Et ce n'est rien de le dire, le premier ne s'est écoulé qu'à environ 87 000 exemplaires quant au second, il n'a même pas dépassé les 40 000. Incroyable ? Pas tant que ça quand on sait que le marché des FPS était, en fin d'année 2007, complètement saturé. En cause, les précédentes sorties de grosses pointures telles que Call of Duty 4, l'Orange Box ou encore l'excellent Bioshock. Enfin, bon, rien n'est perdu, les mois à venir permettront peut-être au titre de Crytek et à celui d'Epic de rattraper leur retard. Il suffit pour cela d'être optimiste. Et de croire en Dieu.



Y'a des limites



Après les derniers (et excellents) Cars et Ratatouille, le prochain film d'animation des talentueux studios Pixar s'intitulera Wall-E (à prononcer Wally) et mettra en scène un sympathique petit robot à la recherche du grand amour. Bon, ça, c'est super, mais on n'est pas dans un mag ciné alors vous voyez bien où je veux en venir c'est-à-dire à l'adaptation vidéoludique de l'œuvre. Celle-ci sera éditée par THQ et se présentera sous la forme d'un jeu action/aventure avec dix mondes à explorer, des environnements inédits et du multijoueur. Pas d'image, par contre. Alors si c'est comme ça, je ne vais même pas prendre la peine de chercher une chute rigolote. Je vais juste croiser les bras. Et bouder.

THE OFFICIAL PREQUEL TO THE AWARD-WINNING VIDEO GAME!
GEARS OF WAR
THE PENDULUM WARS
STEVEN L. KENT

Épique !

Grande, non, que dis-je, énorme nouvelle pour le monde du jeu vidéo : Steven L. Ken, le célèbre dramaturge britannique sortira bientôt un roman basé sur l'excellent jeu d'action Gears of War. On ne sait pas encore grand-chose de l'histoire mais l'aventure, intitulée The Pendulum Wars : Aspho Fields, mettrait en scène le héros, Marcus Fenix, contraint de choisir entre la sauvegarde de la planète et la vie de sa sœur Petula, à l'agonie et le genou coincé sous un vieux buffet du XVIe siècle. C'est à ce moment-là qu'interviendrait Pamela, la sœur rivale… O.K., ça va, je raconte n'importe quoi. Mais un roman de ce nom existera bel et bien et sortira dans toutes les bonnes crémeries spécialisées dans les bouquins en anglais. Aucune version française n'est prévue et, honnêtement, je ne sais pas si on doit s'en plaindre.



Phrase à la con

Vendredi 4 janvier 2008, 13h05
(En regardant des images de Blood Bowl)
Savonfou : Oooh, on peut même voir les fesses des orcs !



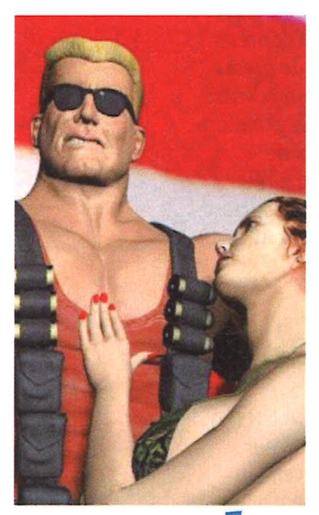
Sacred 2 Fallen Angels…

nous charge de vous dire qu'il aura un peu de retard. Prévu pour ce début d'année, il n'arrivera finalement que vers le mois de septembre. Les embouteillages, tout ça…

TOI PAS SAVOIR PARLER, AVOIR DIT PARTIES PAS DURER QUATRE HEURES SINON CYD TOUT CASSER !

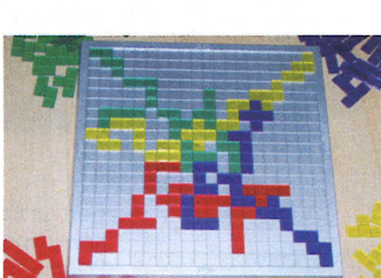
Grands dieux !

Une annonce de Chris Taylor (Supreme Commander), c'est un peu comme une allocution présidentielle en période de grosses tensions géopolitiques. On ferme les yeux, on retient son souffle et on prie intérieurement pour entendre de bonnes nouvelles. Sans surprise, l'ami Chris nous a avoué son intention de développer un nouveau jeu de stratégie d'ores et déjà nommé : Demigod. Apparemment, ça devrait pas mal ressembler au mod Defense of the Ancient (DotA) que vous connaissez bien si vous lisez Joystick depuis longtemps. En gros, des héros super-balèzes parés pour un gros carnage, des PNJ pour les assister et un gros axe multijoueur, voilà à quoi on devrait avoir droit lors de la sortie. « Espérons que les parties ne durent pas quatre heures comme dans Supreme Commander », bougonne Cyd devant son écran. Et il croit que je ne l'ai pas entendu.



Super top génial

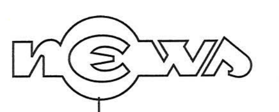
D'après Scott Maclean, concepteur de niveaux sur Duke Nukem 4 Ever, l'ambiance au taf est super-cool, les choses avancent, l'équipe est au mieux de sa forme et il s'y sent vachement bien. À tel point qu'il précise que, sur un plan professionnel, 2007 fut une année bien plus intéressante que 2006. Donc voilà, aucun souci à se faire donc, il n'y a pas de problème, tout va très bien, madame la marquise.



Blocs de l'ouest

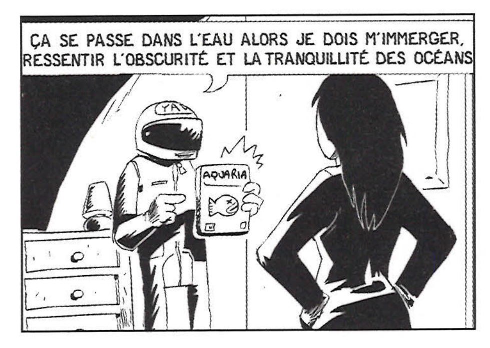
Le blokus, c'est ce jeu rigolo dans lequel chaque joueur dispose de petites pièces en plastique et démarre sa partie dans le coin d'un tableau de jeu. Le but étant de couvrir un maximum de surface en disposant ses éléments qui ne peuvent être accolés que par leurs coins. Le jeu de société existe depuis un bail, une version jouable directement en ligne aussi et, maintenant, un vrai petit jeu téléchargeable avec des I.A. est disponible. Et comme la vie est bien foutue, vous allez même pouvoir l'essayer une heure complète sans débourser un centime.
www.blokus.com

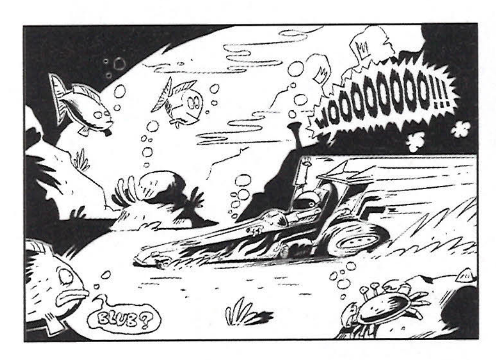




Yavin teste Aquaria









C'est de la bonne

Petit cours express de marketing : si vous voulez éviter de galérer en vendant un produit, essayez de fourguer quelque chose de simple. Pas un truc improbable comme Webwars : EVE (www.webwars.com), un jeu de combat spatial basé sur l'univers du MMO EVE Online. Jusque-là tout va bien, sauf qu'en plus, ça se présente sous la forme d'une extension pour le navigateur Firefox et vous vous battrez pour la conquête de sites Web comme Google, Yahoo et consorts. Oui, oui, avec des petits vaisseaux, des canons et tout et tout. Ça a l'air tellement débile que je vais de ce pas m'inscrire à la bêta.



Phrase à la con

Vendredi 4 janvier 2008, 14h09

Yavin : J'adore les univers clos.
Yavin : Des années d'enfance dans le placard, ça laisse des traces.

Refusion...



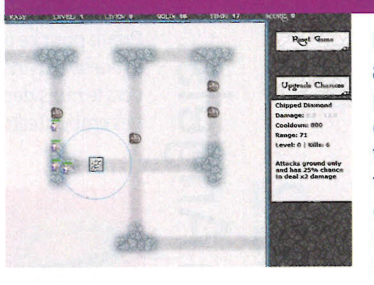
...est un nouveau FPS en développement chez les Polonais de Gumpanela Entertainment. D'après le communiqué de presse ce sera un super-mix entre les jeux de tir à la première personne et ceux de stratégie en temps réel. D'après moi, ça va surtout être particulièrement laid.

C'est malin

Dans une interview accordée à un site de fans de S.T.A.L.K.E.R, les développeurs de GSC Game World n'ont pas caché leur énorme désir de voir cet univers adapté en jeu massivement multijoueur. Super-idée, vraiment, on est complètement pour. Maintenant je vous laisse, je dois appeler les pompiers pour leur demander de venir décoller Cyd du plafond.



Gem Gem la vie



Dans Gem Tower Defense, un jeu de stratégie au tour par tour, vous allez disposer des petites tours de défense sur votre territoire et, au tour suivant, l'intelligence artificielle va envoyer plein de soldats hargneux pour tenter de tout exploser. Vous me direz, il suffit d'en coller un maximum et hop, tranquille. Ben non, car à chaque tour de jeu, une majorité de vos tours choisies aléatoirement par l'ordinateur se transforme en de vulgaires rochers inertes. Super-simple, terriblement prenant, voici le jeu idéal pour tuer le temps. Et en plus c'est gratuit car à Joystick, on ne plaisante pas avec votre pouvoir d'achat. www.gemtowerdefense.com

Travail à la chaîne



Laissez-moi vous donner un bon conseil. Si vous voyez un certain Styx dans la liste de contacts de votre logiciel de messagerie instantanée et que ce bougre de malade se met subitement à clignoter en vous envoyant un message : ignorez-le, bloquez-le ou fuyez, loin, très loin. Car le malotru vous balance probablement un lien menant vers un jeu super addictif qui va vous pourrir tout le week-end. Comme avec un certain Chain Factor (http://chainfactor.com), un jeu de réflexion à base de bouboules, de chiffres et de lignes verticales et horizontales à éliminer. Pour ce faire, c'est simple, on vous file des boules numérotées, à vous de les balancer au bon endroit en sachant que le chiffre présent sur la bouboule indique son influence dans le tableau. Ainsi, une « 3 » balancée sur une pile de deux boules numérotées 3 les éliminera toutes d'un coup alors qu'une 4 balancée sur une ligne de sept ne fera rien du tout et qu'une... Bref, si vous n'avez rien compris, essayez. On se revoit dans six mois.



Phrase à la con

C_Wiz: Bon, y'a un beau soleil, là.
C_Wiz: Je vais sûrement aller faire un tour du côté de Deauville, paraît que les illuminations valent le coup.

Best of the best

Pour une raison obscure, le célèbre et prestigieux hebdomadaire américain Time nous a gratifiés de sa sélection des meilleurs jeux de l'année 2007. Pourtant, d'habitude, leur truc c'est plutôt l'actu, la guerre, le sang qui coule, tous ces trucs glauques quand c'est réel, mais, après tout, pourquoi pas. Un autre regard de temps en temps, ça ne peut pas faire de mal. Alors figurez-vous que le meilleur jeu de l'année dernière n'est autre que Halo 3. Un titre récompensé, on s'en doute, pour son extrême originalité. Ou serait-ce à cause d'un matraquage publicitaire jamais vu ? Hmmpf, franchement, je vous trouve un tout petit peu langue de pute.



Tu me cherches ?

Chaque année, nos amis de Google nous sortent un petit classement des recherches les plus populaires sur l'année écoulée. En 2007, vous avez été nombreux à taper « Badoo » et « Facebook » (deux sites sociaux) sur votre moteur de recherche préféré. Mais vous avez été encore plus nombreux à chercher des informations sur le célèbre téléphone d'Apple, l'iPhone. Les grands perdants de l'année, c'est-à-dire ceux qui ont terriblement chuté dans les requêtes, sont le sudoku, Shakira et... Mozart. Tiens d'ailleurs, c'est qui, Mozart ?

Catch me if you can

Votre vie ne devrait pas en être bouleversée, mais sachez que les développeurs de Grey Dog Software (www.greydogsoftware.com) annoncent la sortie, au moins de juin, de Total Extreme Wrestling 2008. C'est du catch, ou plus précisément, de la gestion de catcheur à l'aide de tout un tas de tableaux de statistiques compliquées. Et moi qui croyais que la seule bonne manière de gérer ces monstres était de leur tirer dans les fesses avec un bon vieux fusil à projectiles hypodermiques.





Nod pour plus tard

Attention, nouveau jeu en vue : Tiberium. Contrairement à ce que le titre pourrait laisser penser, il ne s'agira pas d'une aventure se déroulant dans la Rome antique et mettant en scène un ancien maire de Paris, mais bien un nouveau jeu de la série Command & Conquer. Un FPS dans lequel vous incarnerez Ricardo Vega, tête brûlée du GDI. Enfin quand je dis vous, c'est pas forcément vous tout seul, hein, les autres ont le droit de jouer aussi. Et tout le monde aura accès à un gros arsenal militaire, la possibilité de faire appel à des frappes tactiques ou de se faire assister par de grosses escouades de blindés surarmés. Electronic Arts nous promet aussi du multijoueur et une sortie à l'automne 2008 si tout va bien. Sans vouloir porter la poisse aux développeurs, voilà qui rappelle quand même beaucoup Command & Conquer : Renegade. Pas que c'était moisi, hein, mais bon, un peu quand même.



La chute

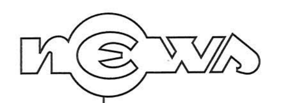
Quand deux anciens de chez Io Interactive (Hitman, Freedom Fighters) m'envoient un mail pour m'annoncer la création de leur nouvelle boîte, vous pensez, je fonce voir de quoi il s'agit ! Et là, je me retrouve face au site de The Game Equation (www.thegameequation.com), la société en question. Ça, ce n'est pas encore bien grave mais leur premier jeu, Deep Blue Sea, n'est rien d'autre qu'un petit casual game dans lequel on doit aligner trois éléments de même nature pour les faire disparaître en cascade, si possible. Super, il en sort une bonne trentaine tous les mois. Enfin... il paraît que la bande-son est « 100 % originale ». Ça va peut-être m'empêcher d'aller à leur rencontre, armé d'une corde à piano.



Overclocked...

...dispose désormais d'un vrai site officiel ! Pour plus d'infos, rendez-vous sur cwiz.com.
Euh, non, sur www.overclocked-lejeu.fr.





Cause toujours



« On a des infos et des images sur Just Cause 2, tu veux en parler ? », me souffle Sundin à l'instant sur le ton du type qui vous demande de lui passer le sel tout en s'affairant à ôter la couenne d'une tranche de jambon. Évidemment que je veux en parler ! Le premier épisode de ce jeu d'action d'Avalanche Studios était largement assez chouette (7/10, Joystick n°185) pour qu'on en réclame une suite. Alors, la voilà, prévue pour une date encore tenue secrète et elle mettra à nouveau en scène Ricardo Rodriguez, de retour aux affaires après un repos bien mérité. Cette fois, le bonhomme devra remettre de l'ordre sur l'île de Panau, dans le Pacifique Sud. On nous annonce un univers gigantesque avec près de 1000 m² de surface à explorer, une bonne centaine de véhicules à piloter et nombre de cascades « insensées ». Pour le reste, fusillades à volonté, explosions dans tous les sens, sauts en parachute… La routine, quoi.





X-Motor Racing, on vous en a déjà parlé. En mal. Graphismes d'un autre âge, voitures toutes plates, pilotage approximatif aussi plaisant que le maniement d'un aspirateur traîneau… En clair, une grosse bouse. Malgré cette avalanche de critiques, les développeurs du titre ne désespèrent pas et continuent à mettre leur jeu à jour et à proposer des démos (www.xmotorracing.com) soi-disant améliorées. Et c'est vrai, la conduite est devenue un peu plus réaliste et les voitures ressemblent enfin à quelque chose. Pas encore à des voitures, malheureusement.



Far Cry 2

…et Brothers in Arms 3 sont tous les deux repoussés pour une sortie maintenant prévue vers le mois d'avril.
Ça tombe bien, c'est mon anniversaire.

Phrase à la con

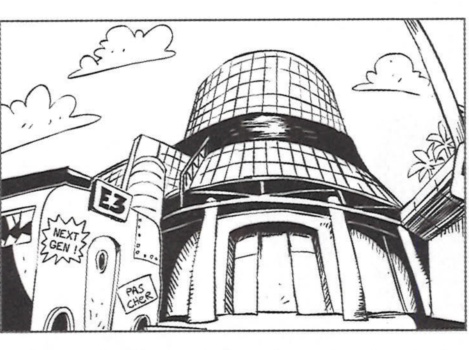
Jeudi 3 janvier 2008, 11h31
Savonfou : Ben, moi, June, je croyais que c'était une fille…



Frapadingue

Le clavier du futur sera-t-il plat comme un mannequin de haute-couture ? C'est en tout cas ce que semblent en penser les concepteurs russes de la société Art Lebedev (www.artlebedev.com). Sorte d'écran géant disposant de multiples zones de pression, l'Optimus Tactus (on ne rit pas) pourra afficher tout un tas de trucs, entre autres, un clavier virtuel, voire même plusieurs, car avec un tel système, finis les soucis de clavier adaptés à tel ou tel pays, on peut afficher ce que l'on souhaite. Sur le papier, ça a l'air franchement super. Vous pensez, adieu sales petites miettes de pain entre les touches ! Et avec une surface dure et complètement plane, après deux ou trois heures de frappe continue, adieu les doigts, aussi.

Remonter la pente



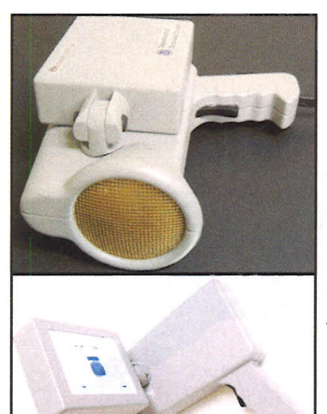
On le croyait mort, on se trompait. L'Electronic Entertainment Expo, plus connu sous le nom de « E3 » revient et il est vraiment très content. Adieu, les pénibles conférences de l'année dernière, tenues dans des hôtels de Santa Monica. Retour au gigantesque Convention Center de Downtown, Los Angeles ! Oh, pas comme dans les folles années, à l'époque des milliers de mètres carrés de surface d'exposition, de la musique de fou et des bombasses en string. On reste dans le raisonnable avec un événement plus confidentiel, moins coûteux et toujours réservé aux professionnels du secteur et surtout à la presse. Du coup, vous ne savez peut-être pas où vous irez du 15 au 17 Juillet 2008, mais grâce à nous, vous savez au moins où vous n'irez pas.



…Clear Sky devrait sortir dans le courant de l'année et, pour ceux qui n'auraient pas suivi, se déroulera un an avant les événements vécus dans la première aventure. En attendant, en voici deux nouvelles I.M.A.G.E.S.



Moteurs !



Voir à travers les murs, voilà un rêve qui pourrait vite devenir réalité grâce à la dernière trouvaille de la société Physical Optics Corporation. L'engin s'inspirerait de la vision des homards et permettrait de voir tout ce qui se trouve de l'autre côté d'un mur avec une représentation visuelle proche de celle des machines à rayons X. D'ailleurs, c'est justement à l'inspection des bagages qu'on devrait en retrouver les premiers exemplaires. Et ensuite chez vous, si vous avez une voisine qui passe son temps sous la douche à savonner son corps lubrique sous l'eau chaude ruissell... Oups, je m'emporte.

Cannon Fodder...



pourrait bien revenir un jour, et c'est John Hare, son créateur, qui le dit. Il avoue d'ailleurs avoir bossé sur un troisième épisode (qui n'a jamais vu le jour) en 1999. Alors John, soyons clairs, tu arrêtes de parler et tu t'y mets. TOUT DE SUITE.

Au trou !

À Clermont-Ferrand, on ne fabrique pas que des pneus, on y développe aussi des jeux vidéo. Celui dont je vais vous parler s'intitule Arklane et met en scène un inspecteur de police chargé de pister un redoutable meurtrier. Cette aventure en point & click vous propose de mener nombre d'interrogatoires approfondis grâce à un système de questions annoncé comme « quasi infini ». Pour suivre votre progression, vous disposerez d'un rapport détaillé sur l'enquête en cours et pourrez constater votre avancée dans l'histoire. Pour le reste, les développeurs cherchent encore un éditeur et, soit dit en passant, s'ils répondaient aux mails qu'on leur envoie, on pourrait peut-être mieux parler de leur production. Enfin moi je dis ça...



Idéaux Kojima



Dans un entretien croisé accordé à nos confrères nippons de Famitsu et mettant en scène d'autres développeurs dont Jade Raymond (Assassin's Creed), Hideo Kojima, créateur de la série Metal Gear Solid, n'y est pas allé de main morte. Pour lui, la violence dans les jeux vidéo doit être plus réaliste, lorsqu'on frappe quelqu'un on doit pouvoir constater les impacts réels sur son visage. L'idée étant, toujours selon le créateur japonais, de permettre aux joueurs de prendre conscience de ce qu'ils sont en train de réaliser et de les faire réfléchir sur les conséquences de leurs actes. Soit, sa vision du truc le regarde. En attendant, je vais aller réserver mes places pour la future grande tournée du bonhomme, dans tous les tribunaux du monde.

Phrase à la con

Jeudi 3 janvier, 16h25
Savonfou: Tiens, si je mettais ce maracas au bout de ma queue, ça ferait un serpent à sonnettes...
(non, n'insistez pas, on n'a pas d'illustration !)

Contre-attaque

D'après les derniers bruits de couloir, Jade Empire, le chouette RPG oriental de Bioware, aurait bientôt droit à une suite. Enfin, quand je parle de rumeurs, l'info vient du toujours très bien informé Dean Takahashi du San Jose Mercury News.
À ce propos, quand vos potes vous demanderont d'où vous tenez cette info croustillante, annoncez leur plutôt ça. C'est quand même plus classe que « Yavin de Joystick ».

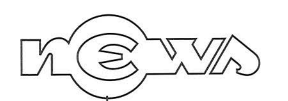


GRIMPETTE

Mac OS X Leopard

Imaginez, vous êtes assis à la table d'un joli restaurant italien. Face à vous, l'élue de votre cœur vous dévore des yeux tout en mâchant sensuellement une bouchée de spaghettis alla carbonara. C'est votre grand soir et vous espérez enfin conclure. Soudain, la demoiselle pose ses couverts sur la table, fronce les sourcils et vous lâche un sanglant « Quelle est la part de marché d'OS X, le système d'exploitation d'Apple ? ». Panique à bord, vous n'en savez rien, vous tremblez et transpirez comme jamais. Votre vie sexuelle en dépend, c'est... c'est... arg... Oh ça va, c'est 7,31 % d'après les gens de Net Applications, soit une progression de plus de 14 % en un an. Ne me remerciez pas, c'est tout naturel.

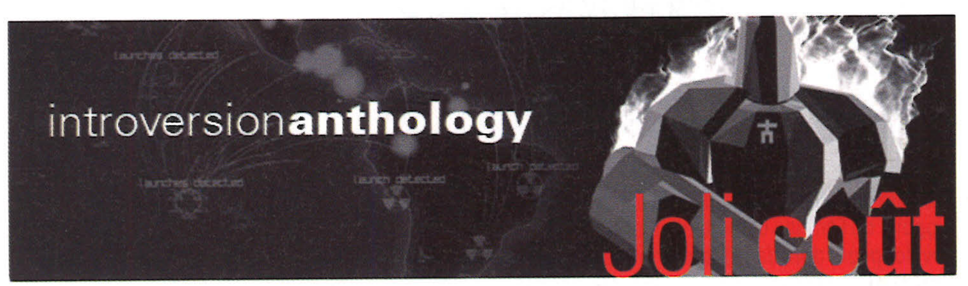




Bionic Commando...

... s'annonce toujours aussi percutant avec son héros au bras bionique et ses visuels de folie. Vivement que ça sorte, comme disent les femmes enceintes.





Joli coût

Si les jeux indépendants ont le vent en poupe depuis quelque temps, on le doit principalement aux Anglais d'Introversion Software. Leur premier titre, Uplink, avait séduit quelques milliers de joueurs et le suivant, Darwinia, a fini de convaincre les plus sceptiques de la viabilité de ces créations artisanales et atypiques. Quant au dernier titre sorti des petites mimines de ces audacieux développeurs, l'atomique Defcon, si vous lisez Joystick régulièrement, vous savez tout le bien que l'on en pense. Eh bien, ces trois excellents jeux sont désormais disponibles dans un pack intégral distribué exclusivement via Steam (www.steampowered.com) pour environ trente dollars. En ces périodes d'euro fort, c'est vachement intéressant. À condition bien sûr que les marchés financiers ne soient pas bousculés d'ici à la parution du magazine, auquel cas je vous présente d'avance de sincères excuses pour cette news qui vous aura coûté trois mois de salaire.

Golden Boy

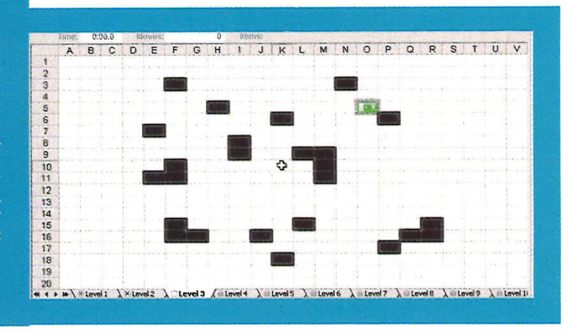


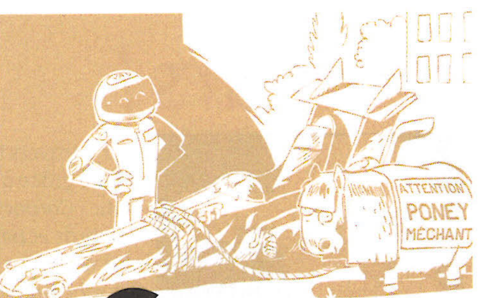
© DR

Vous connaissez le roi Midas ? Il vit toujours, aux États-Unis, pays où il continue de métamorphoser tout ce qu'il touche en or. Mais à cause d'un nom évoquant, suivant le niveau culturel, la mythologie grecque ou la mécanique automobile, sa Majesté a opté pour quelque chose de plus discret : Jerry Bruckheimer. Ça ne vous dit rien ? Pensez Ennemi d'État, Bad Boys, Spygame. Toujours pas ? Les Experts, Cold Case, Pirates des Caraïbes ? Tout ça, c'est lui. Et là, Jerry a décidé de se lancer dans le jeu vidéo en partenariat avec MTV Games. Apparemment, on aura droit à des produits « originaux » basés sur des idées « originales ». Bon, pour une fois, il y a de l'espoir. On parle quand même du mec qui a réussi à adapter une attraction idiote en long-métrage qui poutre.

Le jeu gratos du mois

Je hais les tableurs. Ma progression en maths s'est arrêtée net quand on s'est mis à aborder les fractions. Pourtant, je viens de me régaler pendant trois heures devant une feuille de calcul. Dans Excit, on contrôle un petit curseur dans le seul but de lui faire rejoindre la sortie. Problème, une fois lancé dans une direction, il ne peut s'arrêter à moins d'être stoppé par une case colorée. Facile au départ, le jeu devient vite stressant et vous fera découvrir pourquoi on appelle ça un « casse-tête » quand, dépité, vous déciderez de propulser votre boîte crânienne dans le mur le plus proche.
www.pixer.org/excit





Banquette de veau

Dans notre beau pays, le nouveau sport à la mode consiste à chourer les fauteuils des monospaces pour ensuite filer à l'anglaise. But de la manœuvre, la revente bien sûr. Quand on sait que ces machins, neufs, valent environ 800 euros l'unité, on comprend aisément la convoitise qu'ils peuvent susciter. Je vous rappelle donc que si un groupe d'individus enthousiastes vient sonner à votre porte pour vous proposer de magnifiques sièges à des prix défiant toute concurrence alors que vous vous en êtes fait chourer trois une petite semaine auparavant, ce n'est pas un « heureux hasard ».



Top Spin 3...

...sortira au premier trimestre 2008... sur PS3 et Xbox 360. Aucune version PC n'est prévue pour l'instant. Cherchez pas, on ne doit pas être assez « next gen ».


I ♥ LIFE
EASTPAK U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
EASTPAK

LEGENDARY THE BOX

>Genre : FPS
>Éditeur : Gamecock Media Group/Atari
>Développeur : Spark Unlimited/États-Unis
>Sortie prévue : Printemps 2008



C'est l'histoire d'un énorme boulet, Charles Deckard, à qui on demande de voler la légendaire boîte de Pandore. Pour la petite histoire, dans la mythologie grecque, Pandore était une femme créée par les Dieux de l'Olympe pour punir Prométhée et les hommes d'avoir chouré le feu. Preuve qu'ils connaissaient déjà bien les bonnes femmes, ils lui avaient filé une boîte contenant tous les maux de l'humanité (travail, vieillesse, Savonfou) et attendaient patiemment qu'elle cède à la tentation de l'ouvrir. Vous vous doutez bien qu'elle n'a pas pu résister, et c'est donc à cause d'elle que je suis obligé de vous écrire aujourd'hui. Bref, dans Legendary : The Box, c'est un peu le même trip mais en version époque moderne. L'ami Charles ouvre la boîte et libère une horde de bêtes infâmes (des minotaures, des griffons, des loups-garous, etc.) sur la planète. Et pour aller complètement au bout de leur idée, les scénaristes se sont dit que ce serait le boulet lui-même qui allait devoir rattraper ses conneries et sauver le monde. Ben voyons !



Saleté de pigeon parisien nourri aux amphets ! Crèèèèèèveeeee !



La S.P.A. ! Vite !

Legendary : The Box sera, semble-t-il, un FPS très « basique », avec un périple découpé en niveaux, une progression strictement linéaire, des armes qui tachent et des monstres grassouillets. L'intérêt du titre reposera plutôt sur l'ambiance apocalyptique et la taille impressionnante des bestiaux mis en scène. Pour le moment, et d'après une petite démo sur une version Xbox 360, le jeu souffre encore de l'absence de nombreuses textures sur les décors. Il reste pas mal de boulot donc, et heureusement, quelques mois pour fignoler tout ça.

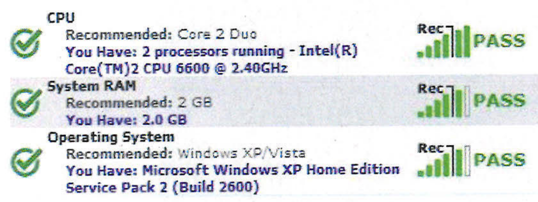
Sundin

Sale gosse



Diego, un enfant mexicain âgé de dix ans, vient de trouver une redoutable solution pour ne plus aller à l'école : s'étaler une bonne dose de colle forte sur la paume de la main et plaquer le tout à l'armature de son lit. L'enfant aurait affirmé ne pas vouloir retourner en classe car, je cite, « les vacances, c'est trop bien ». Bien vite dégagé de sa malheureuse situation par les services de secours, Diego a finalement pu rejoindre sa classe. Une fin heureuse donc. Sauf pour les parents qui auraient probablement mieux fait de s'asseoir tranquillement face au lit pour esquisser à l'enfant de diaboliques petits sourires dès les premiers « maman… j'ai… pipi ».

Revenez, *c'est une blague*



Ce n'est pas vraiment une nouveauté mais c'est toujours utile, le site System Requirements Lab (www.systemrequirementslab.com) évalue votre config et vous indique si, oui ou non, vous allez devoir tout changer afin de faire tourner les derniers jeux à la mode. Pour chaque titre vous aurez droit à une évaluation détaillée vous indiquant, pièce par pièce, les choses qui vont bien et celles susceptibles de vider votre tirelire. Une fois les faiblesses de votre machine repérées, il ne vous reste plus qu'à acheter un second numéro de Joystick afin d'aller jeter un coup d'œil sur le Top Hard de l'ami C_Wiz, malencontreusement absent de l'édition que vous tenez entre les mains.

Guitar Hero III

s'est vendu à, tadam, roulement de tambour, mystère, suspense, ah ah ! Oh et puis non je ne vous le dirai pas. De toute façon, je parie que vous vous en foutez. Allez, salut. Bon, vous êtes encore là ? Oh les lourds, bon ça va : 5 millions d'exemplaires.




LE 30 JANVIER,
ILS VOUS ATTENDENT DE PIED FERME
À 20h45
LES 4 FANTASTIQUES
cine cinema
PREMIER
CINECINEMA.FR
© 2005 KUMAR Mobiliengesellschaft mbH & Co. and Twentieth Century FOX.
Le bouquet Cinecinema
est disponible sur :
CANALSAT
numericable
cine cinema FRISSON
cine cinema émotion
cine cinema FAMIZ
cine cinema star
cine cinema CULTE
cine cinema classic
7 chaînes et tout le cinéma

Le jeu vidéo indépendant se porte super-bien. Meric de vous en inquiéter. Ou merci en fait, meric ça ne veut pas dire grand-chose mais ma touche backspace est cassée alors attendez-vous à du grand n'importe quoi dans mes papiers. Ah oui, au fait, foncez donc lire le test d'Aquaria, un peu plus loin dans ce magazine. Vous aurez une jolie preuve de la bonne santé de la scène indé. Eh oh, pas si vite, attendez un peu ! Il y a quelques trucs sympas ici aussi. À commencer par Tank Universal, un titre d'action bien nerveux mettant en scène des blindés futuristes. Ça rappelle l'excellent Assault Rigs de Psygnosis sorti sur Playstation en 1996 et avec 18 niveaux aux objectifs variés, vous en aurez pour votre argent. Ensuite, et dans un tout autre registre, vous pourrez vous lancer dans Birth of Shadows, un simili JDR aux combats en temps réel. On gagne des points d'expérience, on collecte un tas de babioles et on avance dans l'aventure la tête haute et le sabre fièrement dressé. Le tout en solo ou en multijoueur car il est possible de se foutre sur la tronche avec cinq potes. Autre aspect sympathique, BoS est loin d'être gourmand, ce qui m'amène de manière assez logique à son principal défaut, c'est assez moche. Vous ferez avec.

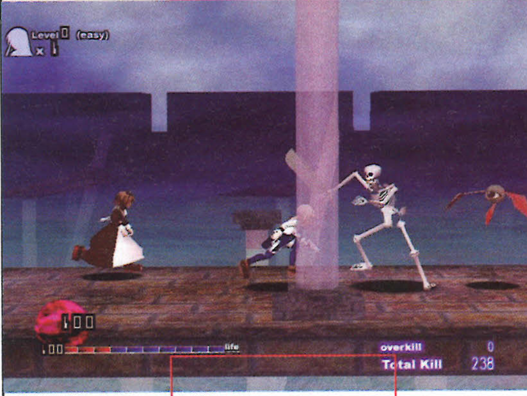


Tank Universal
Faut quand même aimer le rouge. Et le bleu.



Tank Universal
Allez chercher la clé dans le camp adverse et ramenez-la dans le vôtre.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE



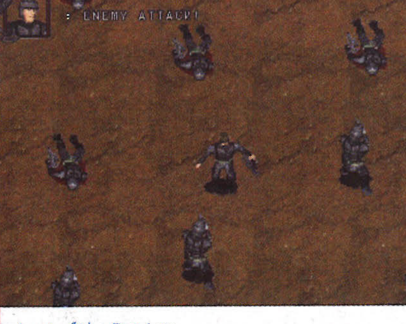
Birth of Shadows
Ici, je ne risque pas grand-chose.



Birth of Shadows Les combats en temps réel vous réservent quelques surprises.

L'HOMME QUI VALAIT TROIS BILLARDS

Le billard, c'est bien, mais ça manque de monstres. De ce triste constat est né Monster Ball, un jeu de… oui voilà c'est un peu la grande question, un jeu de quoi ? De fous, c'est certain. Concrètement, le but est identique à tous les jeux du genre, il faut rentrer les baballes dans les troutrous. L'originalité vient de la présence de nombreux petits monstres sur la table de jeu. Du coup, votre tâche sera aussi de les envoyer valser dans l'autre monde grâce à d'habiles coups de… queue ? Hmm, à quoi avez-vous pensé là, à l'instant ? Hein ? Pervers. Bref, vous verrez que la frappe non plus n'est pas des plus conventionnelles et 150 niveaux vous attendent dans un zouli monde complètement délirant, tout en 3D. Moins tridimensionnel mais pas nécessairement moins fun, Last of the Patriots fait péter l'action pure et dure. Alors je me dois de vous prévenir, on a plus affaire à un prototype qu'à un vrai jeu bien finalisé. Cela dit, c'est assez fendard pour mériter le coup d'œil. Surtout quand on sait que son auteur, Paul Davis, a bossé sur quelques titres du genre GTA San Andreas, GTA 4 ou encore Manhunt 2 en tant que level designer. Je vous laisse donc imaginer la joyeuse ambiance de sa petite production artisanale.



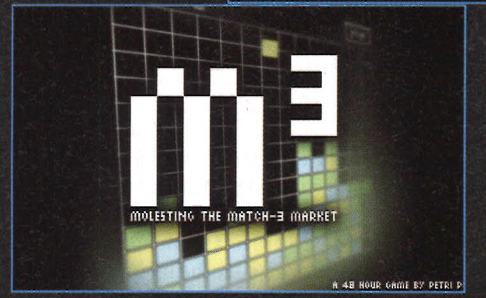
Last of the Patriots
Une ambiance franchement glauque.

Monster Ball
À taaaable !

ALIGNÉ C'EST GAGNÉ

Le jeu bizarre du mois a été réalisé en moins de 48 heures et s'intitule M3 – Molesting the Match 3 Market. Pour nos amis distraits, rappelons qu'un « match 3 » c'est un de ces jeux

M3
Level designer, un métier, une passion.



M3

dans lesquels on aligne trois éléments de même nature (ou couleur) pour les faire disparaître. Ici, vous incarnerez un level designer (oui, comme Paul Davis, c'est cool non ?) chargé de concevoir des niveaux pour un jeu de ce type. Forcément jouer le type qui crée le jeu dans un jeu créé par un autre type c'est un peu étrange mais vous allez voir, on finit par rentrer dans le truc. Tout est une question d'habitude. Une vertu dont vous aurez bien besoin dans Gravity Core. Je vous ai déjà passé quelques projets du genre mais pour être franc, j'adore ça et c'est moi qui rédige (sans touche backspace, je vous le rappelle) alors je fais ce que je vaux, merde, veux. Pour en revenir à Gravity Core, il s'agit d'un shoot-em-up dans lequel votre vaisseau doit être constamment maintenu dans les airs à l'aide de ses petits réacteurs. Sinon il tombe comme une grosse brique et s'écrase au sol. Vous aurez donc fort à faire pour diriger votre engin tout en éliminant un nombre incalculable d'ennemis. Enfin, en réalité, ils sont calculables, vous pouvez les compter et tout, mais c'est un peu stupide comme passe-temps.

Space Strike
Salut les mecs, pourquoi vous m'encerclez ?



Dur dur

L'artillerie, voilà une fascinante discipline. Balancer de gros obus sur la tronche d'un tas de types situés à des kilomètres de distance, ça permet de faire la guerre sans prendre le moindre risque. Sauf si eux aussi disposent de pièce d'artillerie, remarquez. Atomic Cannon va vous initier à cette activité rigolote à l'aide de petits tanks et de modes de jeu à plusieurs. Forcément, ça rappelle Worms (qui n'avait lui-même pas grand-chose d'original dans le principe) et c'est bien normal car il n'y a rien de tel que ce genre-là pour passer des vrais bons moments fendards entre potes. Enfin, il y a bien sonner aux portes et balancer des œufs sur la tête des gens qui ouvrent mais je ne vous conseille pas de rééditer mes exploits d'enfance. Après, vos parents viennent vous chercher et il faut se lancer dans un tas d'explications embarrassées en pointant du doigt votre meilleur ami d'un air accusateur. C'est vrai quoi, c'est ce gros salaud qui a une très mauvaise influence sur vous. Allez, au suivant : Space Strike. Du bowling dans l'espace ? Ça aurait pu être rigolo mais non. Un simple jeu de tir, affublé de jolis graphismes et d'une chouette jouabilité. L'essayer c'est l'adopter comme dirait Tom Cruise en parlant de Katie Holmes.

Vie publique

O.K., arrêtez tout, j'ai trouvé votre but dans la vie : Bubble World. Malgré des graphismes affreusement niais, je vous jure sur la tête de tout ce qui a une tête que ce jeu va vous faire triper. Pour le principe du jeu, vous allez voir, c'est on ne peut plus simple. Face à vous, plein de personnages coincés dans des petites bulles. Votre tâche : les libérer. Pas n'importe comment, pour ce faire, il va falloir cliquer sur deux bulles identiques afin de valider la délivrance. Le tout en temps limité, sinon ce ne serait pas drôle. De sympathique dans les



Gravity Core Ben oui tiens, asseyez-vous dessus pendant que vous y êtes.



Gravity Core
Oh, ÇA VA, je me casse.



Atomic Cannon
Metabot contre Deltabot, c'est Transformers ou quoi ?

Atomic Cannon



Bubble World
Mignon, hein ?
Mais très difficile.

c'est-à-dire doté de graphismes niais mais incroyablement stylisés. Enfin, stylisés dans la mesure ou l'on est encore sensible à des graphismes tout droit issus de la Super Nintendo. Je ne sais pas vous mais moi, j'aime bien. De toute façon, l'intérêt se trouve carrément plus dans la soixantaine de quêtes à accomplir et dans les cent lieux à explorer que dans l'aspect visuel. Vous y combattrez des hordes de monstres, résoudrez des énigmes tordues et, en plus, vous papoterez avec la population locale. À vous de jouer. Passons maintenant à tout autre chose avec de la boxe. Oui, de la bonne vieille boxe, pif paf, boum, aïeuuuh. Ça n'a vraiment rien de subtil et ce n'est (heureusement) pas le but. Bien réalisé et plutôt joli, Reach a en plus le mérite de toucher à un genre un peu original sur PC. De plus, avec une multitude de statistiques diverses sur les sportifs, il y a de quoi intéresser aussi tous ceux qui aiment se cogner des histoires de chiffres. Si j'ose dire.



Bubble World
Préparez vos réflexes, vous allez en avoir besoin.

premières secondes, le jeu devient assez prenant dans les minutes qui suivent et on n'en décroche plus au bout de quelques niveaux. En plus, les gosses vont adorer… et vous ridiculiser. Vous pourrez donc grogner et aller jouer à Play Detective, encore un projet au nom tellement évocateur que je n'ai plus grand-chose à faire. Voici une aventure un peu originale dans laquelle vous incarnez un privé spécialisé dans les affaires d'adultère. À vous de rassembler les éléments (photos, écoutes téléphoniques) permettant de confondre les coupables afin d'apporter les preuves de leurs lubriques méfaits. Quinze missions vous attendent alors ne tardez plus, prouvez que vous êtes l'homme (ou la femme) de la situation.

Live boxe

J'avais déjà parlé d'Aveyond alors il n'y a pas de raison que je ne parle pas de sa suite : Aveyond 2. Là, on est face à un RPG japonisant,

En vert du décor

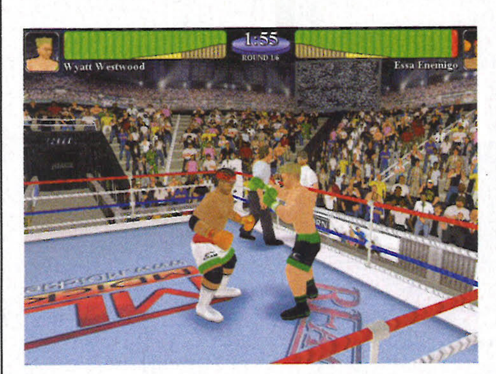
Le petit Blood Over est demandé à l'accueil, ses parents l'attendent. Ou alors ce sont les lecteurs de Joystick. Toujours est-il que ce beat-em-all devrait ravir son monde avec ses visuels soignés et sa superbe ambiance. En revanche, pour la subtilité, on repassera, on avance, on cogne, on avance, on cogne, on av… vous voyez le topo. L'idée des développeurs était de pondre un Devil May Cry en représentation 2D alors que le titre de Capcom était le portage en 3D d'un tas de jeux du style en 2D mais enfin soit, chacun ses idées burlesques et l'important, c'est que ça fonctionne. C'est le cas ici. Tant mieux. J'en connais quelques-uns qui vont vite ne plus avoir d'yeux que pour leur PC. Mesdemoiselles, rangez ces dessous affriolants, le temps où son regard pétillait en vous voyant dans cette tenue est bel et bien révolu. Allez donc vous consoler avec The Expelations of the Little Green Pod Man, un platformer dont je ne vous dirai pas



Play Detective
Franck et Laura, vous n'avez pas honte ?!

Aveyond 2 Brrr, j'ai froid.



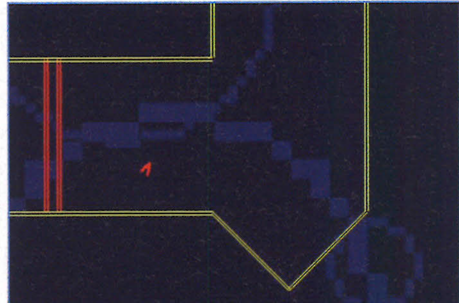


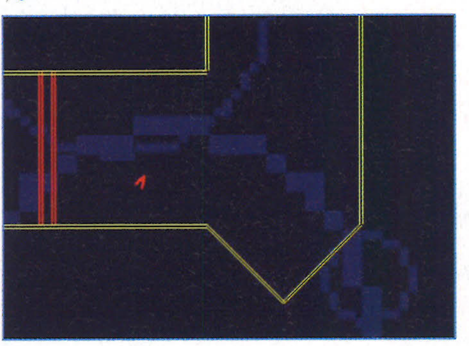
Reach Un sport subtil.

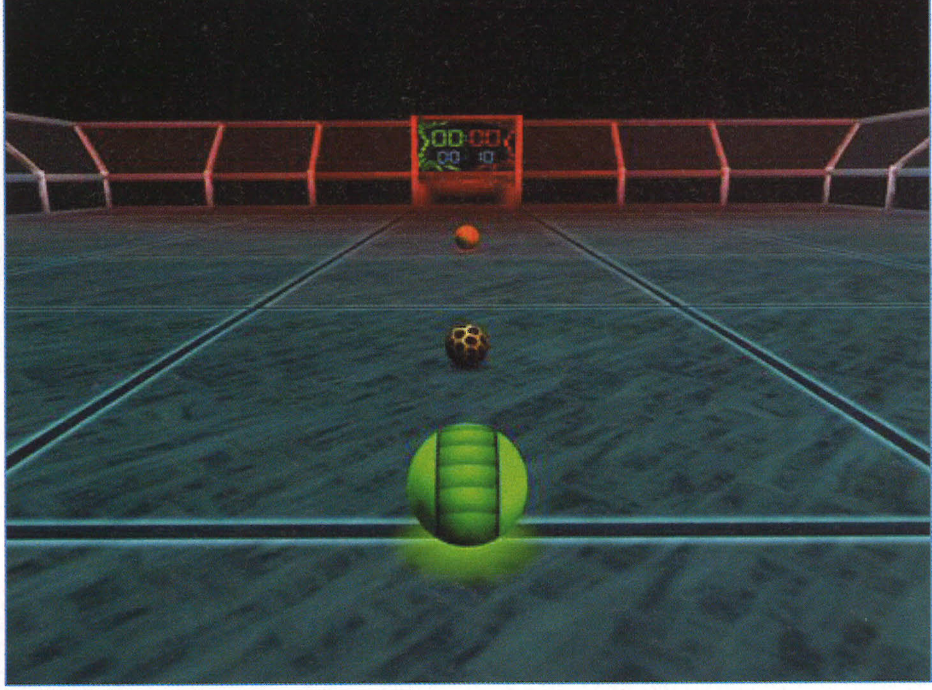


Blood Over Ben dis donc toi, t'es pas déjà mort ?

Flywrench Youhouuu, vers la sortieuuh.






Shockball Votre but : arriver de l'autre côté.

grand-chose au risque de vous gâcher toute la surprise. À vous de trouver quoi faire avec cet étrange petit bonhomme capable de tirer des flèches ou de se transformer en plante verte. Courage, vous pouvez y arriver.

SUPERBALL

C'est au tour de Flywrench, maintenant. Coucou mon petit, décris-toi à nos lecteurs. Comment ça tu ne sais pas ce que tu es ? Tu as oublié ? Allons bon, c'est pourtant simple, tu es doté de graphismes minimalistes et tu proposes de diriger un petit vaisseau rigolo afin de l'amener vers la sortie du niveau. Il faut se défaire de quelques obstacles divers pour parvenir à ses fins et la mort attend le joueur un peu partout. Tu es super-frustrant, mais quand on meurt dans tes niveaux, on recommence instantanément au début, ça te rend dépendant comme c'est pas permis. Allez, file maintenant, que je ne te reprenne plus à tout oublier, vilain garnement. Va donc jouer à Shockball, un titre atypique, au tour par tour, dans lequel tu diriges une chtite boule et ton adversaire aussi. À toi de bien calculer ton coup pour arriver dans le but de ton opposant avant qu'il entre dans le tien. Et puis laisse-moi parler normalement à mes lecteurs aussi. Excusez-moi les amis, parfois on se fait embarquer dans des délires impossibles, on ne parvient plus à en sortir c'est vraiment n'importe quoi. Tiens, et si je reprenais quelques champignons…

YAVIN

Little Green Pod Man Vous ne le savez pas encore mais vous êtes déjà mort, euh non, vous allez perdredes neurones.



LES BONNES ADRESSES

Tank Universal : www.tankuniversal.com
Birth of Shadows : www.precisiongames.net
Monster Ball : www.leglesslizardgames.com
Last of the Patriots : www.last-of-the-patriots.com
M3 : www.kloonigames.com/blog/games/m3
Gravity Core : www.suisoft.co.uk/gravitycore
Atomic Cannon : www.isotope244.com/atomic_cannon_pocket.html
Space Strike : www.retro64.com/space_strike_game.asp
Bubble World : www.bibogames.com
Play Detective : www.playdetective.com
Aveyond 2 : www.amaranthia.com/modules/aveyond2
Reach : www.mdickie.com/gam_reach.htm
Blood over : http://hg101.classicgaming.gamespy.com/bloodover/bloodover.htm
The Expelations of the Little Green Pod Man : http://omnimedium.com/blog/?p=16
Flywrench : www.messhof.com/games/flywrench.php
Shockball : http://freeweb.siol.net/bgrandov


Rappelz
Revolution
www.gpotato.eu
gPotato.eu, le portail des MMORPG gratuits en français
gPotato
EUROPE

Disponible depuis plus d'un an, Mark of Chaos n'a jamais réussi à marquer les esprits, le rythme de jeu laissant beaucoup trop de joueurs sur leur faim. Trop mous, les combats donnaient l'impression d'assister à une interview de Doc Gynéco filmée au ralenti. Pourtant, malgré cette tendance à piquer du nez, Mark of Chaos était loin d'être un mauvais titre. Seulement voilà, il faut avouer que la licence Warhammer nous avait habitués à des batailles dynamiques avec la série des Dawn of War. Alors est-ce que l'extension Battle March va combler le manque d'énergie de Mark of Chaos ? Autant vous le dire tout de suite : c'est non !



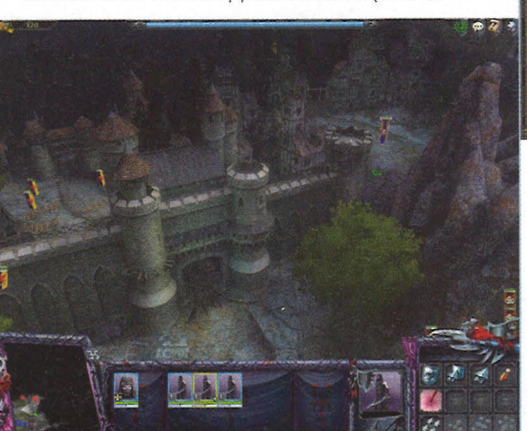
Une charge d'orcs et la bataille part forcément en sucette.

WARHAMMER MARK OF CHAOS
BATTLE MARCH

GENRE Stratégie
ÉDITEUR Namco Bandai
DÉVELOPPEUR Black Hole Entertainement/États-Unis
SORTIE PRÉVUE 2008

L'essence même du jeu d'origine ne bouge pas d'un poil, avis à ceux qui ont accroché. Vous découvrirez alors quelques nouveautés comme deux races supplémentaires (orcs et elfes noirs) ainsi qu'une campagne fraîchement développée pour l'occasion et découpée en trois chapitres. Tout un programme !





Le vert et le noir

Pendant la série de missions solo, il faut gérer des tribus peaux vertes. Des orcs au Q.I. avoisinant celui d'un cochon d'Inde, la parole en plus. Oui, un orc, c'est stupide et ça communique en SMS mais ça a le mérite de taper fort et d'être résistant. Des atouts non négligeables lorsque le passe-temps principal est de faire la guerre à tout bout de champ. Jouable également dans cette nouvelle campagne, les elfes noirs font beaucoup plus dans la finesse, la manipulation, les coups de couteau dans le dos et la trahison. Comme Sundin qui joue à Virtua Tennis 3 en appuyant sur Pause pendant les échanges importants, c'est vil. Sans surprise, cette extension fait actuellement office de grosse mise à jour. Le schéma tactique n'a pas l'air franchement différent par rapport à ce que proposaient les champs de bataille avant l'arrivée de l'add-on : la cavalerie pour défoncer les rangs ennemis, les guerriers au contact et les archers à l'arrière. Bon, je résume de manière basique la situation, mais ça tourne globalement autour de ça. L'ajout de races ne semble pas changer grand-chose, c'est un peu dommage. En gros, au lieu de disposer d'humains à cheval, vous aurez des unités orcs chevauchant des sangliers. Reste à regarder tout ça de plus près, sur une version finale. Et à jeter également un œil sur le nouveau mod multijoueur prévu. Qui sait, il ne faut pas grand-chose pour attirer l'attention et rester scotché sur un titre.

Cyd





Pendant que les peaux vertes bataillent en beuglant, les elfes noirs font le ménage silencieusement, à quatre.

Pour toujours plus de points, tentez le kill par ricochet. Difficile à sortir, mais très gratifiant.

The Club est un groupuscule de gens riches qui s'ennuient ferme le samedi soir. Pour tenter de rompre la monotonie de leur quotidien, ils s'amusent à envoyer des gros bourrins de tous horizons dans des fusillades énormes pour voir s'ils survivent. Huit personnages tout en muscles et en clichés vont donc devoir participer de gré ou de force à ce Manhunt version blockbuster hollywoodien. Avec ce scénario tenant clairement sur un ticket de métro coupé en deux, vous comprendrez mon manque d'enthousiasme en apprenant que je devais me charger de la preview de The Club. Heureusement, une invitation à une soirée de présentation du jeu dans un bar parisien avait réussi à me redonner un tant soit peu de motivation. Au programme de la soirée : prise en main de The Club et bière à volonté. Classe et poétique, tout ce que j'aime.

Project Gotham Shooter

Au premier abord, le nouveau bébé de Bizarre Creations déconcerte. Il s'agit là d'une sorte de jeu de course automobile avec des flingues à la place des caisses. Oui, ça peut paraître bizarre dit comme ça, mais c'est la meilleure description que l'on peut en faire. Dans ce jeu de tir sur rails, on trace pour arriver d'un point A à un point B, tout en tentant de le faire avec style. Les Kudos de Project Gotham Racing que l'on récoltait en multipliant les virages serrés et les cascades deviennent ici des points gagnés en enchaînant les combos et les headshots. Dans les huit niveaux relativement sympathiques, le principe est simple : battre des records de points. Un concept hautement recherché qui ne donne pas franchement envie, me direz-vous. Effectivement, après quelques essais frustrants, mon opinion sur The Club n'était pas excellente. Maniabilité bancale, difficulté mal jaugée, I.A. inexistante, répétitif, bref, la soirée s'annonçait mal. Mais alors que le tournoi entre journalistes débutait - avec un jambon sec entier à la clé pour le gagnant - (classe, je vous dis) les choses ont commencé à changer.



Fallait bien que je le place quelque part, j'ai fini deuxième au grand concours The Club. Le pécéiste qui finit deuxième sur 360 ! Honte à vous, les mecs.

THE CLUB

GENRE
Flingues sur rails

ÉDITEUR
Sega

DÉVELOPPEUR
Bizarre Creations/ Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
8 février 2008



Les environnements semi-destructibles, c'est bien gentil, mais ça fait pas de points bonus, pas cool.

La course au jambon

En compétition avec d'autres joueurs pour tenter de battre le high score, The Club dévoile enfin ses qualités, à savoir un plaisir purement arcade et très prenant. Ici, pas d'abris pour se protéger des balles, pas de coéquipiers à diriger et surtout pas trop de réflexion. On tire sur tout ce qui bouge et on recommence encore et toujours chaque niveau pour le connaître par cœur. Et si la maniabilité voulait bien s'inviter à la fête, les amateurs d'arcade rétro devraient y trouver leur nouveau compagnon de nuits blanches. Tout simplement injouable sur PS3 pour le moment, The Club devient clairement plus intéressant sur 360. Et si l'on suit cette logique du rien dans la tête, tout sur le gameplay et la précision, le jeu pourrait tout simplement être excellent sur PC.

June

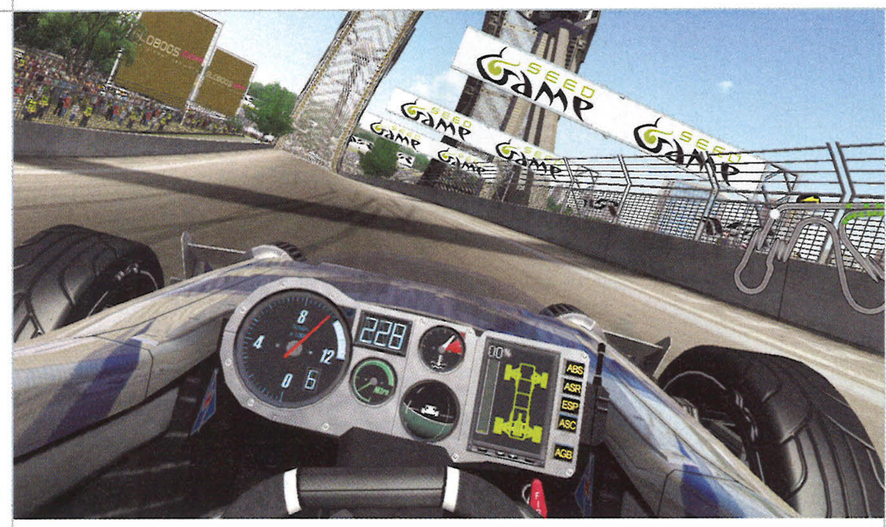




GENRE
Manque pas d'air
ÉDITEUR
Game Seed
DÉVELOPPEUR
Game Seed/France
SORTIE PRÉVUE
2008

NITRO STUNT RACING

Je dois vous avouer un truc, je suis comme les héros Marvel, je dispose d'un super-pouvoir. Le mien, c'est la possibilité de lire dans vos pensées et là, je le sais, vous avez maté les images et un nom s'est mis à tournicoter à toute vitesse dans votre crâne : Trackmania. Alors oubliez ça tout de suite, car hormis des origines françaises, des petits bolides à quatre roues et des loopings, Nitro Stunt Racing n'a rien à voir avec le jeu de Nadeo. Tout d'abord ici, il y a de véritables collisions, du contact de brutes, des bagnoles qui se heurtent et sortent de la route au moindre impact un peu nerveux. Ensuite, le pilote dispose d'un contrôle aérien total sur son bolide. Lors d'un saut, il est possible de lever le nez du véhicule, de l'abaisser, d'utiliser ses aérofreins et, bien sûr, d'en influencer la direction. Sur une piste blindée de tremplins comme le circuit « Jump it Up », la gestion aérienne du bolide s'avère tout simplement primordiale car une bonne moitié de chaque tour s'effectue plus dans les airs que sur l'asphalte. C'est un peu moins vrai sur les deux autres types de tracés, l'un blindé de loopings et l'autre plus axé sur la glisse avec sa piste en terre et ses abominables bacs à sable, sortes de mesquins petits champs de glu. Ça vous fait envie ? Vous allez être gâté. Car la bonne nouvelle de cette page, c'est que vous allez pouvoir tester tout ça par vous-même. Tout de suite.



En vue cockpit, les sensations deviennent extrêmes.


À vous de faire mieux !



À terme, un éditeur de circuits pourrait voir le jour.




Vivement le mode multi...

C'est déjà demain

Nitro Stunt Racing est déjà sorti, disponible uniquement en téléchargement sur son site officiel (www.nitrostuntracing.com) pour environ 15 euros et une toute petite démo gratos est heureusement disponible. Comme on ne fait rien comme tout le monde, on préfère attendre avant de décortiquer le jeu en test. Car la première version, intitulée « Stage 1 » ne dispose que de trois vrais circuits (+ 3 en mode reverse) et est dénuée de mode multijoueur. Face à un contenu si léger, il est tout autant difficile de s'enthousiasmer que de crier à l'escroquerie. NSR est un jeu très soigné, doté de très jolis environnements et d'un pilotage aussi précis qu'agréable. Le mode de difficulté « pro » vous donnera d'ailleurs pas mal de fil à retordre et si vous aimez jouer à qui a la plus grosse avec vos potes, un classement général des joueurs permet de voir les chronos de chacun, en quasi-temps réel, le tout étant stocké sur un serveur Internet. D'après les développeurs lyonnais de Game Seed, le mode multi devrait apparaître d'ici à trois mois et être mis gratuitement à disposition pour les possesseurs de la version Stage 1. Si ce dernier est réussi et avec quelques circuits supplémentaires, Nitro Stunt Racing pourrait bien devenir une nouvelle référence en matière de jeux de course en ligne. Le potentiel du titre est absolument monstrueux et pour ne rien vous cacher, à Joystick, on y croit à mort. Rendez-vous dans quelques mois pour voir si on a eu raison.

Yavin


Prenez un bout de bois, plantez un Fugu à l'extrémité et vous aurez une arme exotique de premier choix.

Si vous êtes un tant soit peu accro au Diablo-like, vous avez sûrement suivi l'évolution de Silverfall. Un hack & slash made in France plutôt sympathique sorti en novembre 2006. Si le design était particulièrement réussi et original, la passion s'effritait au fil de l'aventure par manque d'intérêt. Dommage, vu les nombreuses idées attirantes, comme le système de factions. Pour ceux qui n'ont pas suivi à l'époque, Silverfall propose un monde dans lequel deux « religions » tentent de cohabiter tant bien que mal : les adeptes de la Nature et ceux de la Science. Choisir une voie plutôt que l'autre permet d'accomplir certains types de quêtes et de maîtriser des compétences spéciales. Tout ça en évoluant dans un univers où il faut massacrer du monstre à tout va. Évidemment, tous ces

GENRE
Hack & Slash
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Monte Cristo/France
SORTIE PRÉVUE
1er trimestre 2008

SILVERFALL EARTH AWAKENING

éléments restent d'actualité dans l'extension nommée Earth Awakening, qui déboule avec son petit cortège de nouveautés.

C'est reparti pour un tour

Après avoir découpé des centaines de têtes, cramé des corps à la boule de feu et versé le sang sur tout le territoire, au nom de la paix, vous voilà à la tête de la cité Silverfall. C'est à ce moment, à la fin du titre d'origine, que le scénario d'Earth Awakening prend place. Histoire de relancer l'aventure, rien de tel qu'une bonne baston contre des gens qui veulent vous mettre des bâtons dans les roues. Il y a toujours un péquin pour réclamer un bout de terre ou un méchant vilain qui veut instaurer une dictature. Alors rebelote, vous voilà reparti dans l'extermination de créatures en tout genre pour faire valoir vos droits de héros et prouver à tout le monde qui est le boss du coin. Pour ça, vous pouvez naturellement utiliser votre personnage original ou en sélectionner un autre déjà niveau 45. Pratique si l'on désire incarner une des deux nouvelles races jouables sans partir de zéro. Ce sont donc les nains et les hommes lézards qui sont à l'honneur dans l'extension, chacune des deux races ayant ses propres aptitudes. Pour le reste, vous découvrirez de nouveaux environnements, des armes et armures, des monstres ainsi que des compétences « Ultimate » et « High Level ». L'artisanat devrait également rehausser l'intérêt du titre en proposant de créer des objets et enchantements uniques. Si la mayonnaise prend, les échanges de matos entre joueurs devraient aller bon train sur les parties multijoueur. Notez également que cet add-on dispose d'un avantage non négligeable puisqu'il sera stand alone, c'est-à-dire qu'il ne sera pas nécessaire de posséder Silverfall pour installer EA et s'éclater avec. Comme d'habitude avec les hack & slash, il reste à vérifier si tous ces nouveaux éléments de gameplay apporteront une bonne dose de rejouabilité. En gros, si Earth Awakening nous scotchera à l'écran en quête de puissance et de recherche de matos ou si, une fois la campagne terminée, tout l'intérêt retombera. Verdict lors du test.

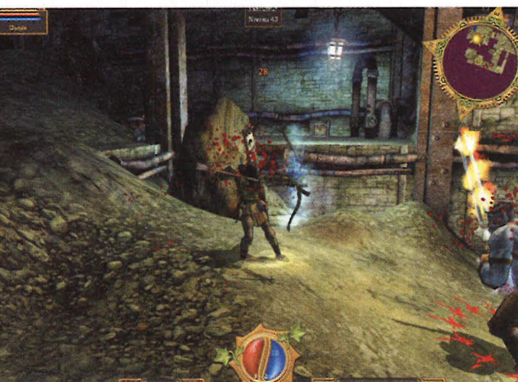
Cyd











La classe d'archers, toujours aussi lâche, toujours aussi efficace !



À l'image du reste, l'interface est d'une lisibilité enfantine.



Ça sent le brûlé là, non ?

Pas plus tard que le mois dernier, je l'avais senti. Non, je ne parle pas du poney de Yavin ou de l'haleine de goulasch de Savonfou, mais du fait que Cold War est une ode à la « bourrinitude ». Voilà un STR qui ne s'embarrasse de rien et qui privilégie l'action à la réflexion. Devrait-on s'en plaindre ?



Une population limite est fixée pour et par chaque mission.

GENRE
(S)TR
ÉDITEUR
10tacle studios
DÉVELOPPEUR
Stormregion/Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Mars 2008

CODENAME PANZERS COLD WAR

Money time

C'est vrai quoi, pourquoi faire récolter de petites piécettes d'or à ses paysans ? Et pourquoi attendre trois plombes que les bâtiments se construisent ? On est en 1949, la guerre flambe entre les forces de l'OTAN et le bloc soviétique, et on devrait perdre du temps à établir un campement ? Mais ça va pas la tête ?! Allez hop, on enfile sa combinaison de gentil soldat et on part combattre ces satanés buveurs de vodka. Bon, euh, voilà... c'est tout pour le scénar en fait, rien de très subtil comme on pouvait s'y attendre, mais peu importe. Dans cette version preview, les cinq premières missions de l'unique campagne solo étaient débloquées. Point de surprises, la progression dans le jeu est conforme à ce qui se fait partout ailleurs avec des cartes fermées et divers objectifs liés à chaque mission.

Tu tires ou tu... tires ?

Certains de ces objectifs sont obligatoires, d'autres sont optionnels. Compte tenu de la

Aperçu du menu

Les affrontements urbains étaient au programme dans les cinq premières missions, chose qui arrangeait bien l'infanterie puisqu'elle peut investir les bâtiments. Le panel des unités disponibles à la fin de notre épopée était encore assez restreint : des médics, des ingénieurs ou des bazookas pour l'infanterie, un M41 Bulldog, un M59 APC, un Dodge WC 53 et un Tank T54 pour ce qui est des véhicules motorisés. On devrait disposer de l'ensemble de l'armada aux 60 % de la campagne. Par ailleurs, chacune des unités possède des compétences à « débloquer », payables en points de Prestige. Cela va de la fonction amphibie à la détection de mines en passant par le camouflage, une plus grande ligne de mire ou des défenses anti-aériennes.

durée des épisodes, 30 minutes tout au plus, de la petitesse des cartes et de mon goût pour les tripes fumantes, autant dire que je me suis amusé à tout faire. Enfin, remplir ces objectifs secondaires offre aussi de précieux renforts et permet d'amasser les points de Prestige. Ces points peuvent alors être utilisés en pleine partie, pour appeler de nouvelles unités ou commander des frappes aériennes, ou entre chaque mission. C'est au cours de ces intermèdes que l'on bâtit son armée pour la mission suivante. Soit on (re)fait confiance aux escouades expérimentées qui viennent de faire leurs preuves, soit on achète de nouvelles troupes fraîchement débloquées (à chaque échelon, des unités plus puissantes sont disponibles).

Moteur... Action !

Des choix de ce type, on aurait quand même aimé en avoir un peu plus à se mettre sous la dent. Sur le terrain, avec n'importe quelle armée et une difficulté de niveau « normal », il suffit d'avancer bien groupé et d'avoir quelques médics aux fesses pour rouler sur tout ce qui bouge. Et quand les défenses ennemies se montrent un peu plus affûtées, quelques tirs aériens (instantanés) suffisent à tout péter. Apparemment donc, sur le plan tactique, on est loin d'un Company of Heroes, où il faut choisir soigneusement ses unités et se servir intelligemment de l'environnement. Reste à voir ce qu'il en est de la difficulté des dernières missions, mais pour le moment donc, il n'y a pas trop matière à se remuer les neurones.

S comme Spectaculaire

Au niveau technique, c'est une confirmation, Cold War et son moteur graphique impressionnent. La finesse des textures met en exergue le moindre petit élément du décor, de la brique d'un toit au pavé d'une rue, en passant par les branches aplaties d'un arbre arraché. Autre satisfaction, les effets d'ombre et de lumière : regarder les silhouettes mouvantes des unités pataugeant sur un sol mouillé est un vrai régal. Alors, certes, l'éventail des couleurs est assez restreint, avec beaucoup de gris et de marron, mais y a pas à chipoter, les Hongrois ont bien bossé. Dernière qualité, et non des moindres pour séduire le grand public, la prise en main est très intuitive. Même un Styx éméché pourrait enchaîner les premières missions, et sans tutorial en plus... Au niveau des points noirs, on retiendra le rythme encore un peu mollasson (plutôt embêtant quand on privilégie le spectacle), les unités pas toujours très réactives et le pathfinding dilettante. Parce que nous sommes des vrais professionnels (w00t !), nous attendrons la version finale pour donner un avis définitif et, comme je suis en train de me transformer en Jean-Claude Van Damme, je vais m'arrêter là pour cette fois.


Sundin



Décor entièrement destructible, cycle jour/nuit, effets d'ombre et de lumière dynamiques, le Gepard engine en a sous le capot !







Digression nécessaire – Oui, je me touche – Ambiance pseudo bobo-intello

Qu'entend-on aujourd'hui par stratégie en temps réel ? Peut-on encore parler de stratégie ? Ma boulangère est-elle célibataire ? Dans la mouvance actuelle, et à l'image de Cold War, bien des titres catégorisés dans le genre n'offrent que peu de choix stratégiques et même, de possibilités tactiques. Bien souvent, tout repose sur la gestion des unités et le temps de réaction avant de formuler une réponse appropriée (contre-unités, frappes extérieures, etc.). Ce n'est pas que cette tendance soit répréhensible en soi (on aime ou pas), c'est juste qu'elle n'est plus en adéquation avec le S de l'acronyme qui définit le genre. Alors, quel avenir pour ce S ?

FRONTLINES FUEL OF WAR

GENRE
FPS
ÉDITEUR
THQ
DÉVELOPPEUR
Kaos Studios/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
15 février 2008

Rien ne vaut une bonne bêta des familles, et quelques dizaines d'inconnus avec lesquels partager le frisson, espérons-le pour nous, définitivement virtuel de la guerre pour se forger une opinion sur la qualité d'un titre à venir. Frontlines confirme ainsi une bonne partie de son potentiel, tout en soulevant quelques interrogations concernant, notamment, son rythme et son équilibre.
Deux cartes étaient mises à disposition sur cette bêta online : Street et Oil Field, pour des combats entre la Red Star Alliance et la Coalition Occidentale de 24 ou 32 joueurs.
La première carte, centrée sur les combats urbains, ne propose pas de véhicules, et privilégie, dans un environnement d'immeubles en ruines ma foi très réussi, les combats à moyenne distance, au fusil d'assaut, ainsi que l'utilisation de drones, qui se révèlent ici on ne peut plus efficaces. Depuis un couloir de métro abandonné vous pouvez ainsi, à l'abri des regards, envoyer un hélico radiocommandé de reconnaissance et, avec l'aisance que procure une maniabilité plutôt bien pensée, débusquer pour votre équipe les ennemis les mieux cachés.



La bêta présentait encore quelques bugs de collision. Démonstration avec ce tireur d'élite passe muraille...

Or noir, rouge sang

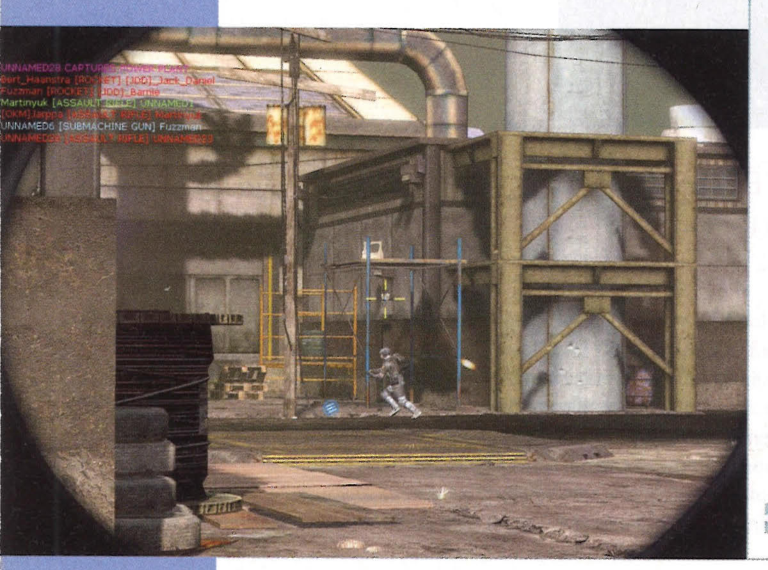
Oil Field est une map beaucoup plus grande, dans laquelle les véhicules – tanks, blindés légers et hélicos – jouent cette fois un rôle prépondérant. Les armes antichars sont là pour les contrer, et les parties sur cette carte voient le ciel constellé de missiles et de flares balancés pour les détourner. Les snipers ont aussi un rôle important à jouer ici, eux qui peuvent se placer à différents étages d'une immense raffinerie pour enchaîner les headshots (les lâches !).
Finalement les plus à plaindre sont les soldats au front, qui tentent de capturer différents objectifs – cela se traduit par l'obligation de rester à un endroit précis assez longtemps - et gagner du terrain. Question ressenti, on peut dire que les parties sont vives, rapides, et presque trop nerveuses, chaque respawn vous voyant immédiatement vulnérable (se faire trouer au bout de deux secondes sur le terrain est très énervant).
On s'interroge également sur l'utilité réelle de certaines spécialisations, comme le combat rapproché au fusil à pompe, peu efficace et que l'on n'a de toute façon guère l'occasion d'utiliser. Les véhicules paraissent de leur côté un peu trop « user friendly », un joueur seul pouvant dans le même temps, par exemple, conduire un tank, envoyer des flares et tirer à la mitrailleuse ou à l'obus. Et tout ça sans spécialisation « poulpe »... Enfin, les deux factions présentent des caractéristiques très communes au niveau des équipements, des armes, des véhicules... Cela assure un équilibre entre les deux camps, certes, mais au détriment d'une certaine diversité. Bref, si Frontlines s'annonce plutôt bien, et en tout cas efficace, il lui manque pour l'instant une toute petite étincelle d'originalité et de génie...

Chris



La raffinerie de la map Oil Field propose de nombreux endroits surélevés. L'idéal pour un sniper.





Difficile de viser au zoom avec les armes d'assaut : le recul fait beaucoup bouger le viseur !



Jouez-y avant de mourir

LE DÉBUT D'ANNÉE EST SOUVENT SYNONYME DE DÉSERT. ALORS QUE FAIRE ? NE PLUS JOUER ? SÛREMENT PAS. EN ATTENDANT DUKE NUKEM FOREVER, ON A DÉCIDÉ DE VOUS DRESSER LA LISTE DES JEUX INCONTOURNABLES DU MOMENT, CEUX QU'IL NE FALLAIT ABSOLUMENT PAS LAISSER PASSER EN 2007. IL VA FALLOIR EN VENDRE DES RTT !

PAR LA RÉDACTION

Comme d'habitude, la fin d'année est propice à la sortie de nombreux gros titres. Les fêtes sont une véritable mine d'or pour les éditeurs qui réalisent un maximum de ventes. Seulement voilà, à force de mettre en rayon une quantité incroyable de produits, certains softs sont noyés dans la masse. Si bien que la qualité ne rime plus forcément avec succès commercial (cf. Crysis ou Unreal Tournament 3 en novembre dernier). Avec des produits à 60 euros pièce, il faut dorénavant bien choisir. Notez d'ailleurs qu'il n'est jamais trop tard pour acquérir un bon jeu et s'éclater avec. C'est pourquoi on profite de cette accalmie et la prolifération de jeux pourris pour effectuer un point sur les titres phares à ne pas louper en attendant la cuvée 2008. La liste des produits présentés n'est ni exclusive ni exhaustive, comprenez bien que les jeux qui n'y figurent pas ne sont pas mauvais pour autant. On a juste décidé de mettre en avant les titres qui nous ont les plus amusés et sur lesquels on s'éclate toujours. Des partis pris qui ne seront peut-être pas du goût de tous, mais vu la variété des jeux proposés, vous devriez tout de même y trouver votre bonheur !

LE (PRESQUE) MYTHIQUE
TITAN QUEST IMMORTAL THRON

ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : IRON LORE ENTERTAINMENT
PRIX : 20 EUROS ENVIRON
CONFIG RECOMMANDÉE : CPU 3 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE 3D 128 MO
SITE : HTTP://ORIGINAL.TITANQUESTGAME.COM

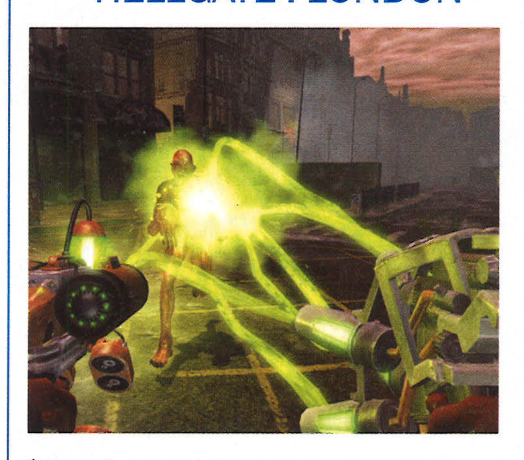
Si le Hack & Slash a (re)pris du poil de la bête depuis 2006, c'est en grande partie grâce au titre d'Iron Lore. Et pour ranimer la flamme des adeptes zélés de Diablo 2, le studio américain a choisi les univers anciens et la mythologie comme toile de fond. De la Grèce Antique et ses terribles satyres jusqu'au Styx (le fleuve hein, pas le nôtre) et ses fantômes, en passant par les pyramides d'Égypte ou la Muraille de Chine, le périple est tout simplement grandiose. Assez mou les premières heures, Titan Quest se savoure sur la durée. Son ergonomie irréprochable, son système (simplissime) de compétences, ses environnements superbes, sa réalisation technique très propre et son petit prix actuel sont autant d'arguments qui font de lui un incontournable de son genre. Seul point noir : le mode multi, plutôt délaissé par les joueurs. Les nostalgiques du maître, comme les non-initiés, apprécieront quand même.





Titan Quest

L'ADDICTION
HELLGATE : LONDON



ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : FLAGSHIP STUDIOS
PRIX : 60 EUROS ENVIRON
CONFIG RECOMMANDÉE : CPU 1,8 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
SITE : WWW.EU.HELLGATELONDON.COM

Vous aimez massacrer des milliers de créatures, montrer votre puissance en tuant dix monstres d'un seul coup ou récupérer de belles armures (si vous jouez sur un Core 2 Duo avec une carte vidéo de type 8800) et des armes puissantes ? Alors vous êtes au bon endroit. Bill Roper, le papa de Diablo, signe ici un hack'n slash scotchant qui rendra complètement accros les fans du genre, et laissera de marbre les autres. L'univers futuriste permet de se battre aussi bien comme templier équipé d'armure en plate ou en tant que tireur d'élite armé d'un fusil de sniper. Évidemment, d'autres classes sont disponibles comme le mage, l'invocateur ou l'ingénieur. L'accès au multijoueur est gratuit mais il est possible de souscrire un abonnement mensuel de 9,90 euros. Être abonné permet d'obtenir plus de place dans le coffre de banque pour y stocker des objets, de jouer en hardcore (mort définitive pour le personnage) et également d'accéder à d'autres privilèges du même genre. Vérifiez bien le contenu proposé avant de vous abonner, la gratuité de l'option multijoueur peut s'avérer amplement suffisante selon vos envies.



Hellgate London

HACK'N SLASH

LE TOUCHE À TOUT
WORLD OF WARCRAFT

Éditeur : Activision Blizzard
Développeur : Blizzard
Prix : 14,90 euros environ
Abonnement mensuel : 12,99 euros environ
Config recommandée : CPU 1,5 GHz, 1024 Go de Ram, Carte 3D 64 Mo mini
Site : www.wow-europe.com/fr

Ce n'est pas parce qu'il est populaire que ce MMO RPG est mauvais, loin de là ! WoW, c'est avant tout un énorme background, un univers solide et un game design imparable, le tout servi dans un joli emballage graphique proche d'un cartoon un peu dark. L'ergonomie est bonne, le PvE reste costaud et divertissant aussi bien en solo qu'en groupe, avec en plus un PvP nerveux qui a gagné ses lettres de noblesse depuis l'arrivée des arènes. Il y a de la magie dans ce chef-d'œuvre de Blizzard : dur de revenir sur Terre une fois parti en Azeroth. Incontournable !


World of Warcraft





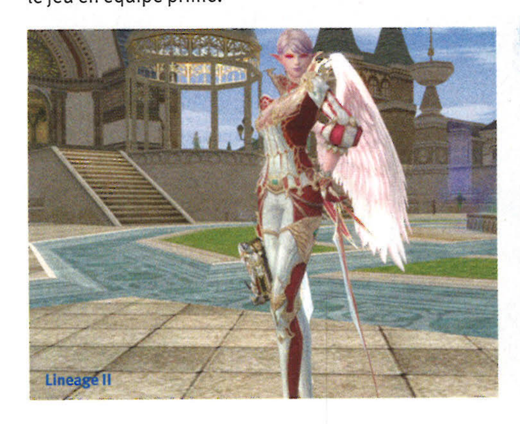
Eve Online



LE PLUS HARDCORE
LINEAGE II

Éditeur : NCsoft
Développeur : NCsoft
Prix : 19,99 euros environ
Abonnement mensuel : 14,99 dollars (environ 10 euros)
Config recommandée : CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site : http://eu.lineage2.com/

Malgré qu'il soit sorti en 2004, Lineage II reste le MMO le plus hardcore grâce aux pénalités engendrées par la mort (pertes de points d'expérience...) et de son univers entièrement ouvert aux affrontements entre joueurs. Les réfractaires à WoW et son monde Bisounours devraient y trouver leur bonheur. Ici, les kevin et les ninja-looter se font éduquer à coups de bâton. En dehors des villes, vous pouvez attaquer n'importe qui sans sommation. Si vous êtes amateur de PvP, vous aurez de quoi vous occuper avec les attaques de châteaux forts ainsi que les conflits politiques entre guildes et alliances. Avant de vous lancer dans l'aventure, gardez en tête que l'évolution de votre classe est extrêmement longue par rapport aux autres titres du genre et que le jeu en équipe prime.


Lineage II

LA FRENCH TOUCH
DOFUS

Éditeur : Ankama
Développeur : Ankama
Prix : Téléchargement gratuit
Abonnement mensuel : 5 euros environ
Config recommandée : lire du Flash sans trop ramer
Site : www.dofus.fr

Malin et drôle, le petit MMO français est devenu tellement grand qu'il se targue de détenir la deuxième plus grosse communauté française de joueurs, derrière celle de WoW. Un succès public mérité pour ce MMO médiéval fantastique doté d'un système de combat au tour par tour d'une efficacité éprouvée. Pour résumer, c'est un Final Fantasy Tactics online, à l'humour gaulois et aux graphismes poétiquement corrects : un vrai bonheur, accessible à tous. L'astuce, c'est qu'il est jouable partout, même sur votre bécane pourrie au bureau...



L'OVNI
EVE ONLINE

Éditeur : CCP
Développeur : CCP
Prix : Téléchargement gratuit
Abonnement mensuel : 14,95 dollars (environ 10 euros)
Config recommandée : CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site : www.eve-online.com

EVE Online, c'est le MMO en marge pour qui souhaite s'évader des standards classiques mettant en scène orcs, nains et autres elfes. Ici, c'est les étoiles qui vous attendent avec un gameplay focalisé sur l'économie et la politique. Vous n'échapperez pas pour autant à des batailles spatiales bien ficelées. Par contre, ne vous attendez pas à piloter votre vaisseau en fermant les yeux. Au premier abord, la prise en main est un poil complexe. Beaucoup de joueurs ont décroché avant la fin du tutorial. C'est aussi ce qui fait le charme de ce titre, la sélection naturelle des joueurs face à un gameplay loin d'être conventionnel.


Guil Wars

L'INTRUS
GUILD WARS

Éditeur : NCsoft
Développeur : ArenaNet
Prix : 39,99 euros environ
Abonnement mensuel : Gratuit
Config recommandée : CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Site : http://fr.guildwars.com/

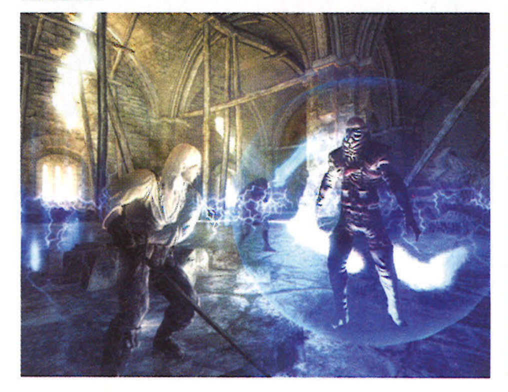
Même si ArenaNet crie sur les toits que Guild Wars n'est pas un MMO au sens classique du terme, on n'allait pas le mettre tout seul dans un coin avec une étiquette bien à lui. Découvrez ici un mélange entre PvE et PvP. Par groupe de cinq joueurs, vous pouvez accomplir des quêtes ou rester dans des arènes pour affronter d'autres équipes. Des tournois officiels sont évidemment organisés. Ici, le talent du joueur prime sur l'équipement du personnage. Il est nécessaire de sélectionner un nombre très limité de sorts parmi un large panel avant un match. Sachez qu'il existe de nombreuses extensions payantes, permettant de découvrir des classes inédites, et de nouveaux sorts et environnements.


The Witcher

LE PLUS ADULTE THE WITCHER

Éditeur : Atari
Développeur : CD Projekt
Prix : 49,99 euros environ
Config recommandée : Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site : www.thewitcher.com

Un RPG med-fan pour nous, les hommes. Les vrais, ceux pour qui le profit immédiat peut être préféré à la moralité, ceux pour qui une damoiselle (de petite ou grande vertu) s'honore tout autant par le corps que par l'esprit, que vous avez chevaleresque. Ou pas. Pour nous les hommes, ceux qui aiment les systèmes de combat en temps réel rugueux, bien différents des jets de dés aseptisés, demandant un minimum de réflexes pour éviter le trépas. Pour nous les hommes, ceux qui en ont une grosse (machine), parce qu'il va falloir se cogner ralentissements et chargements bien plus que de droit. Pour nous les hommes, ceux qui aiment la beauté sauvage de ses graphismes léchés aux éclairages sublimes, qui s'endorment au son de ses mélodies cristallines et rêvent de ses dialogues pointus. Pour nous qui aimons les quêtes en solo, les histoires touffues et les rencontres par centaines dans un monde sauvage, mais un peu étroit. Pour nous qui n'avons pas peur de se taper cent heures de jeu. Nous, les hommes, les vétérans, on joue à The Witcher, et on fera cramer un brasier avec les cadavres de nos cartes graphiques en l'honneur de CD Projekt.

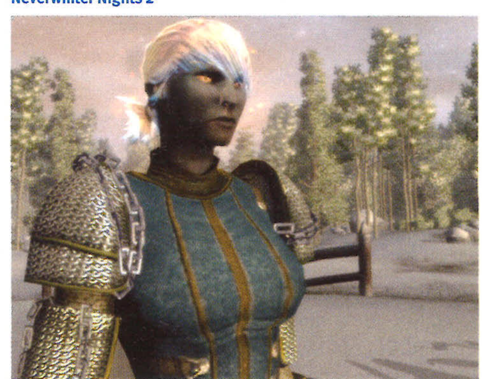
The Witcher


AXÉ COMMUNAUTÉ NEVERWINTER NIGHTS 2


Neverwinter Nights 2

Éditeur : Atari
Développeur : Obsidian Entertainment
Prix : 39,90 euros environ
Config recommandée : CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Site : www.atari.com/nwn2/fr/

Reprenant les règles du jeu de rôle papier Donjons & Dragons, la série des NWN réussit à passionner une large communauté. Un atout d'autant plus grand étant donné qu'il est possible de créer son scénario grâce à l'éditeur inclus avec le soft. Vous devrez y passer du temps mais vous pourrez élaborer vos propres scènes, dialogues, récompenses et partager le tout avec d'autres joueurs. Cet aspect créatif est sans conteste l'atout principal de Neverwinter Nights même si la longue campagne solo s'avère relativement prenante. Il sera nécessaire de gérer un groupe d'aventuriers tout au long d'une série de quêtes principales et annexes. Un système de pause laisse le temps d'établir un ordre d'action stratégique pour sa petite troupe. À terme, vous aurez même votre propre château à gérer. Et si vous êtes totalement emballé, une extension permet de vivre une nouvelle aventure solo et ajoute de nombreux éléments à l'éditeur de scénario.

Neverwinter Nights 2


LIBERTÉ D'ACTION OBLIVION

Éditeur : 2K Games
Développeur : Bethesda Softworks
Prix : 49,90 euros environ
Config recommandée : CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site : www.elderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm

Si vous avez goûté et aimé Morrowind, vous devriez succomber aux charmes d'Oblivion. Du RPG comme beaucoup l'aiment et offrant une liberté d'action hallucinante. Vous pouvez aussi bien boucler la quête principale en quelques heures ou flâner en forêt à la recherche d'ingrédients d'alchimie, visiter les villes, interagir avec les PNJ (Personnages Non Joueurs) et découvrir toute la richesse dont regorge ce titre. Et là, vous en aurez pour des dizaines d'heures d'aventure. Un véritable bac à sable dans lequel chacun évolue à sa manière et au gré de ses envies. Ceux qui préfèrent être tenus par la main et arpenter des univers plus linéaires risquent rapidement de s'ennuyer ne sachant pas par quel bout commencer. Vous voilà prévenu !



Oblivion





MATERIEL.NET

Tout le High-Tech sur Internet

Lille
Rennes
Nantes
Strasbourg
Limoges
Bordeaux
Toulouse



2999,99 € ou 3x 999 € 99

Materiel.net AfterBurner

La performance au sommet !

- Processeur Intel® Core™ 2 Quad Q6700 à 2,66 GHz
- 2 cartes graphiques NVIDIA™ GeForce 8800 GTX
- 4 Go de mémoire G.Skill PC6400
- Carte mère Asus P5N32-E SLI PLUS
- Disques durs 148 Go en RAID0 + 750 Go en RAID1
- Boîtier Cooler Master Cosmos RC-1000
- Ensemble Logitech Cordless Desktop MX3200 Laser



1644,95 € ou 3x 548 € 31

Fujitsu Siemens Amilo Xi 2550-8009

La puissance Full HD !

- Processeur Intel® Core™ 2 Duo T9300 à 2,50 GHz
- 2 Go de mémoire DDR2 + 1 Go de Turbo Memory
- 2 disques durs de 250 Go en mode RAID
- Carte graphique ATI Radeon™ HD2700 GDDR3
- Lecteur Blu-ray Disc / Graveur DVD±RW DL
- Écran 17" WUXGA (1920 x 1200) Cristal Bright



Cowon iAudio A3 - 30 Go

L'iAudio A3 arrive avec des performances à couper le souffle !

Compatible avec de multiples formats et dôté d'un disque dur de 30 Go, l'iAudio A3 saura vous séduire par son design et ses multiples fonctions !

429,50 €



Samsung Spinpoint F1 S-ATA 1000 Go - 32 Mo

Passez à la vitesse supérieure !

Bénéficiant de l'expérience de Samsung dans le domaine, ce modèle 1000 Go allie rapidité et silence pour vous offrir le meilleur !





Point Of View GeForce 8800 GTS 512 Mo

La relève est assurée !

Nouvelle version de la carte graphique DirectX 10 préférée des joueurs, cette carte vous garantit des performances à la mesure des exigences des derniers jeux tels que Crysis et World in Conflict !





-5%

G.Skill Kit Extreme2 2 x 1 Go PC8500 HK

Rendez-vous sur le site pour en bénéficier, jusqu'au 29 février 2008 uniquement et dans la limite des stocks disponibles, en saisissant le code FBD8-AB73-ZE3AD2 dans le champ prévu à cet effet sur votre panier.



Netgear WPN824EXT WiFi Box Accélérateur

Booste ta Box !

Opérationnel en quelques minutes le WPN824EXT comble les principales lacunes des routeurs fournis par les FAI, pour vous offrir une couverture WiFi parfaite !





SteelSeries Ikari Optical Mouse

Pensée par des joueurs pour les joueurs !

Avec son design tout en courbes, l'Ikari de Steelseries est la souris idéale en LAN Party grâce à sa technologie driverless (sans pilotes) !





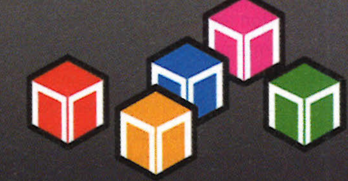
Microsoft Gears Of War

La survie de la race humaine

Plongez dans un monde terrifiant et apocalyptique où la survie de la race humaine ne dépend que de votre tactique et de votre courage !



Le site 100% services
Satisfait ou remboursé
+ de 8 000 références sélectionnées
Paiement en 3x disponible à partir de 300 € d'achats
7 points retraits : Nantes, Rennes, Bordeaux, Lille, Limoges, Toulouse & Strasbourg
Transporteur au choix : livraison en 24 ou 48 h



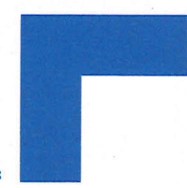
WWW.MATERIEL.NET

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis, prix TTC hors frais de transport, dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.
Les prix indiqués peuvent inclure une écotaxe sur les produits concernés. Pour plus de détails, veuillez consulter les fiches produits sur notre site.

LE PROGRAMME FAMILIAL AGE OF EMPIRES 3

Éditeur : Microsoft Games
Développeur : Ensemble Studios
Prix : Le jeu + les deux extensions, 60 euros environ
Config recommandée : CPU 2,8 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 128 Mo
Site : www.ageofempires3.com

Contrairement aux préjugés en vigueur dans la tête de bien des joueurs, la série Age of Empires a eu sa petite période de gloire dans le sport électronique. Un élément qui témoigne de la qualité d'un titre pourtant d'abord pensé pour le plus grand nombre. Car on ne peut le cacher, Age of Empires se veut quand même très « grand public » : confort de jeu maximal, ergonomie impeccable et mécanismes de jeu connus de tous. Avec pour contexte historique la conquête du Nouveau Monde et son astucieux système de métropoles, ce troisième opus, malgré qu'il ait pris un coup de vieux, reste un excellent choix pour qui veut découvrir le genre en douceur.



Age of Empires 3





LA NOSTALGIE COMMAND & CONQUER 3 LES GUERRES DU TIBÉRIUM

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Electronic Arts
Prix : 54,90 euros environ
Config recommandée : CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site : www.ea.com/cc/tiberium



Depuis plus de dix ans, le NOD et le GDI s'affrontent dans une guerre virtuelle qui rapporte tellement de pognon à son éditeur qu'on n'est pas près d'en voir le bout. Cela dit, si tous les RTS pouvaient être de cette qualité, ça nous arrangerait. Évidemment, il ne faut pas chercher en C&C 3 un jeu de stratégie ultra-pointu. Le rythme des parties est dynamique et le gameplay nerveux. Ici, le temps d'aller faire son café suffit à l'adversaire pour raser votre base. Un plaisir pour ceux qui adorent exécuter des parties-éclair et avoir le cerveau continuellement sous pression. Pour ne rien gâcher, le moteur graphique s'avère très agréable à regarder : explosions et unités en mettent plein les yeux. Un RTS science-fiction grand spectacle, au gameplay classique et au plaisir immédiat.

STRATÉGIE

LE MUST HAVE WARCRAFT III THE FROZEN THRONE

Éditeur : Blizzard
Développeur : Blizzard
Prix : 19,99 euros environ (War3 + add-on)
Config recommandée : CPU 600 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Site : www.blizzard.com/war3x/

Indétrônable dans les compétitions professionnelles, WarCraft III et son extension The Frozen Throne reste le top en matière de stratégie temps réel. Avec ses quatre races au gameplay différent (mort-vivant, elfe de la nuit, orc, humain), vous aurez de quoi passer du temps à apprendre à les maîtriser. La gestion des unités de type héros est également un avantage indéniable lors des batailles. Ces unités peuvent gagner des niveaux, des pouvoirs et acquérir des objets pour les rendre plus puissants sur le champ de bataille sans pour autant être invulnérables. Un équilibrage aux petits oignons réalisés par Blizzard pour garantir des parties dynamiques. Vous aurez même le loisir d'essayer des mods incontournables comme DotA, sur Battle.net ou en LAN. Outre ses excellentes options multijoueurs, War3 propose une des campagnes solo les plus captivantes en matière de RTS.

WarCraft III



LE COOPÉRATIF WORLD IN CONFLICT

Éditeur : Sierra Entertainment
Développeur : Massive Entertainment
Prix : 50 euros environ
Config recommandée : CPU 2,5 GHz, 2,5 Go de Ram, Carte 3D 256 Mo
Site : www.worldinconflict.com/fr

Des mécanismes de jeu diablement efficaces, un système coopératif d'enfer, une prise en main instinctive et une réalisation technique à couper le souffle, voici quatre arguments qui devraient vous convaincre d'essayer World in Conflict. Le contexte, en pleine Guerre Froide, n'est pas vraiment crédible mais qu'importe, le cœur du jeu se situe en multi, dans les parties en 8 contre 8. Là, chacun y joue un rôle (blindés, soutien, infanterie et air) et doit coopérer s'il veut survivre au moins quelques secondes. Exempté des traditionnelles phases de récolte et de construction, le titre suédois nous propose une expérience intense et immédiate, appuyée par des graphismes qui font aujourd'hui référence. Facile à prendre en main mais difficile à maîtriser, WiC se destine aux accros du multi en manque de sensations fortes.



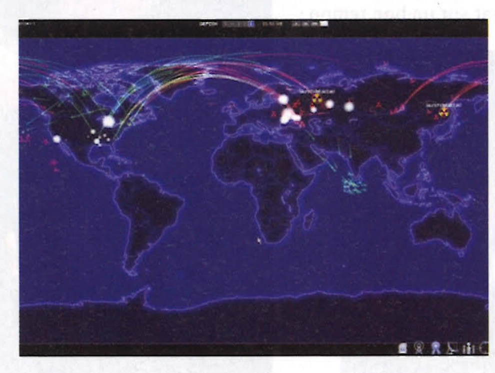
World in Conflict



L'INDÉPENDANT
DEFCON



Éditeur : Introversion Software
Développeur : Introversion Software
Prix : 15 euros environ
Config recommandée : CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Site : www.everybody-dies.com



À l'heure où les jeux de stratégie tentent d'ajouter le plus d'effets visuels possible et de faire exploser votre moniteur à chaque bombe lancée, Defcon joue la carte de la sobriété. Une simple carte tactique du monde découpée en continents et vous voilà en plein milieu d'un conflit nucléaire. Malgré son habillage épuré, Defcon a son style bien à lui et un gameplay aussi basique que profond. Un titre sur lequel il est bon de s'attarder entre des parties de RTS beaucoup plus classiques. Évidemment, contre l'I.A. (Intelligence Artificielle), vous n'aurez guère le loisir de montrer votre supériorité stratégique. Le titre offre tout son potentiel lors d'affrontements multijoueurs auxquels vous risquez rapidement de prendre goût.



Dawn of War



LA LICENCE QUI TACHE
WARHAMMER 40K
DAWN OF WAR

Éditeur : THQ
Développeur : Relic Entertainment
Prix : 27,95 euros environ
Config recommandée : CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Site : www.dawnofwargame.com



Dawn of War

Les jeux de stratégie inspirés d'une licence s'avèrent être des titres sans saveur dont les ventes s'effectuent souvent sur le nom et pas sur la qualité. Heureusement, Dawn of War ne rentre pas dans cette catégorie et ce, malgré l'utilisation d'une licence mondialement connue. Relic Entertainment a créé un RTS dynamique, violent et scotchant, avec une prise en main exemplaire. Doté d'une campagne solo un poil courte, c'est en multijoueur que ce Warhammer 40K est le plus alléchant. De plus, avec l'extension Winter Assault et le Stand Alone Dark Crusade, il y a de quoi ajouter un bon paquet de maps et des factions supplémentaires pour enrichir vos conflits. Dawn of War est une très bonne alternative à WarCraft III ou Command & Conquer 3 si l'univers de ces derniers vous enchante moins.



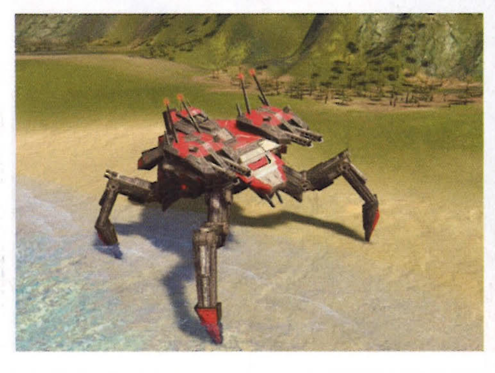
STRATÉGIE

LE « J'AI 2 HEURES À PERDRE »
SUPREME COMMANDER ET FORGED ALLIANCE

Éditeur : THQ
Développeur : Gas Powered Games
Prix : 40 euros environ
Config recommandée : CPU 3,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte 3D 256 Mo
Site : www.supremecommander.com

Avec Supreme Commander, on aurait pu inventer un nouveau concept de jeu, « le jeu qui fait mal à la tronche ». Oui, on sait, ce n'est pas lui rendre service que commencer notre laïus sur cet élément mais c'est comme ça, Supreme Commander a ce pouvoir singulier de faire surchauffer les neurones. Mais si vous êtes du genre averti et que vous avez passé une centaine de nuits sur Total Annihilation, là, pourquoi pas. Parce qu'il est aussi de Chris Taylor, parce que son système économique basé sur l'équilibre des flux tient la route, parce que foncer dans le tas sans réfléchir ne fonctionne pas, parce qu'il a sa petite communauté de fidèles, parce que son design vieillot rappellera de bons souvenirs ou parce que l'extension Forged Alliance est très bonne. Oui vraiment, pourquoi pas ?





L'AMBIANCE BIOSHOCK

Éditeur : 2K
Développeur : Irrational games
Prix : 60 euros environ
Config recommandée : CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Site : www.2kgames.com/bioshock

Bioshock, c'est la soi-disant surprise de 2007... enfin ceux qui avaient suivi de près le développement savaient que ça allait envoyer du lourd, vu les bonnes fées qui se sont penchées sur le berceau. Mission accomplie pour Irrational Games avec ce FPS teinté de RPG, sauce post-moderne et pouvoirs mutants en sus. Techniquement réussi, bien qu'un peu boulimique, il séduit surtout par son atmosphère unique et sa bande-son chiadée au craquement de vinyle près. Les séquences de shoot s'enchaînent sur un bon tempo : l'I.A. très correcte et la topographie vicieuse des niveaux offrent des moments mémorables de cruauté, de vice et de nervosité. Une quinzaine d'heures de plaisir, qui donnent une seule envie : jouer à la suite. Un bon jeu bourrin sous des faux airs intellos.





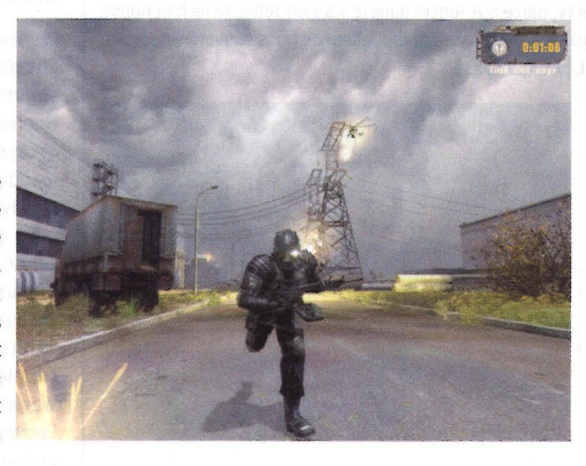
LE RADIOACTIF S.T.A.L.K.E.R.



Éditeur : THQ
Développeur : GSC Gameworld
Prix : 15 euros environ
Config recommandée : Core 2 Duo, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site : www.stalker-game.com

Ce FPS à l'ambiance originale propose une aventure captivante. Le tout saupoudré d'éléments de jeu de rôle comme l'impossibilité de porter plus de 50 kilos dans son sac à dos. Ou encore de ne pouvoir utiliser que très peu d'armes simultanément. Ici, vous ne pourrez pas vous trimballer avec un arsenal. Il faut régulièrement faire un choix et trier son inventaire avant de partir en mission. Vous aurez même tout intérêt à surprendre vos ennemis et les tuer au couteau pour économiser quelques balles. Si le solo est une véritable perle, malheureusement le mode multi ne propose que le strict minimum. Rien de passionnant en soi. Notez également que ce titre reste relativement gourmand si vous désirez profiter pleinement de ses environnements particuliers. Un excellent trip solo !





LE GOINFRE CRYSIS

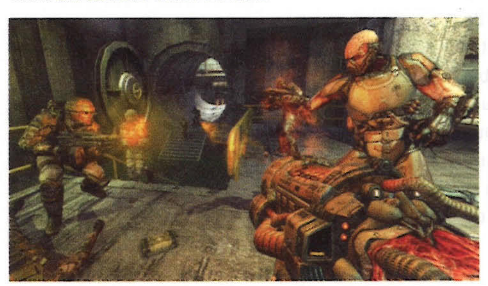
Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Crytek Studios
Prix : 60 euros environ
Config recommandée : CPU multicœurs 2,6 GHz, 2 Go de Ram, Carte 3D 512 Mo
Site : www.ea.com/crysis

Quoi ? Jouer à Crysis avec cette machine ? Je crois que ça ne va pas être possible ! Pour vraiment en profiter, il faut posséder The Machine (voir configuration recommandée). Si tel est le cas, bienvenue au soleil sur cette petite île des Philippines. Mais pas le temps de faire bronzette, il se dit que des Coréens séquestrent des archéologues américains ayant fait une découverte de la plus haute importance. Il faut les délivrer ! Pour mener à bien cette mission : une petite combinaison permettant de résister aux balles, de décupler sa force physique, de taper des gros sprints ou carrément de devenir invisible. Dans l'utilisation de cette armure réside le cœur de Crysis. Pour le reste, paysages paradisiaques, action intense, sentiment de liberté et graphismes qui font référence...



LE TEAM-PLAY ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Éditeur : Activision
Développeur : Id Software
Prix : 48,90 euros environ
Config recommandée : CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site : www.enemyterritory.com



Enemy Territory Quake Wars

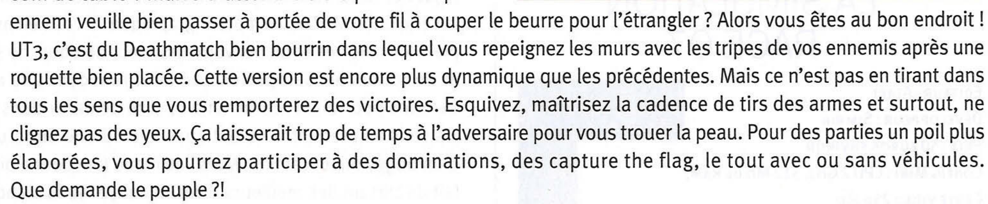
Si le jeu collectif c'est votre truc, alors il y a bien un FPS qui devrait vous satisfaire : Quake Wars. C'est simple, si vous n'avez pas une équipe coordonnée et soudée, vous risquez la crise de nerfs. Toutes les maps sont élaborées autour d'objectifs variés qu'il faut accomplir dans un temps limité. Chaque équipe doit attaquer ou défendre, et utiliser au mieux les véhicules mis à disposition pour repousser l'ennemi. Étudiez bien les différentes classes proposées afin de ne pas vous retrouver dans un rôle qui ne vous convient pas : éclaireur, poseur de bombes, spécialiste de l'arme lourde, médecin... Il y a de quoi constituer une équipe homogène prête à faire face à toutes les situations.



LE DYNAMIQUE UNREAL TOURNAMENT 3

Éditeur : Midway
Développeur : Epic
Prix : 59,99 euros environ
Config recommandée : Core 2 duo 2.4 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site : www.unrealtournament3.com





Ras-le-bol des aventures solo au scénario qui tient sur un coin de table ? Marre d'attendre trois plombes qu'un ennemi veuille bien passer à portée de votre fil à couper le beurre pour l'étrangler ? Alors vous êtes au bon endroit ! UT3, c'est du Deathmatch bien bourrin dans lequel vous repeignez les murs avec les tripes de vos ennemis après une roquette bien placée. Cette version est encore plus dynamique que les précédentes. Mais ce n'est pas en tirant dans tous les sens que vous remporterez des victoires. Esquivez, maîtrisez la cadence de tirs des armes et surtout, ne clignez pas des yeux. Ça laisserait trop de temps à l'adversaire pour vous trouer la peau. Pour des parties un poil plus élaborées, vous pourrez participer à des dominations, des capture the flag, le tout avec ou sans véhicules. Que demande le peuple ?!

LE « J'EN METS PLEIN LES YEUX » CALL OF DUTY 4

Éditeur : Activision
Développeur : Infinity Ward
Prix : 59,99 euros environ
Config recommandée : CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Site : www.cod4mw.fr

Pour une fois, Call of Duty se déroule dans un univers contemporain. Avant que les nostalgiques de la Seconde Guerre mondiale prennent la poudre d'escampette, sachez que ce nouvel épisode est une véritable bombe. La réalisation et la mise en scène plongent le joueur en plein cœur de l'action. Ça tire dans tous les sens, ça explose, c'est tripant au possible ; mais tout ça a une contrepartie : des séquences scriptées au cours desquelles vos coéquipiers et ennemis réagissent de manière très robotisée. Il est impossible de sortir des sentiers battus et d'opérer librement pour accomplir une mission. Mais une fois que l'on adhère au concept, on s'éclate.

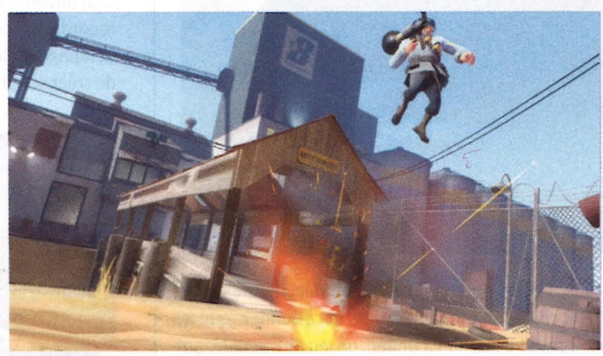




Call of Duty 4

LE PLEIN DE VITAMINES ORANGE BOX

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : Valve
Prix : 50 euros environ
Config recommandée : CPU 2,5 GHz, 768 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Site : www.steampowered.com



Cher père Noël, vu que t'as voulu être trop bon avec moi, tu as jugé opportun de m'offrir Crysis. C'est très gentil, mais ma demi-poubelle d'il y a deux ans ne me permet pas d'en apprécier la juste valeur : 0.5 fps, c'est pas agréable pour jouer. Je te rends donc ton Crysis et me permets de te l'échanger contre cette Orange Box à bonheur : c'est moins cher et y'a cinq jeux dedans (Half-Life 2, Episode 1&2, Portal et Team Fortress 2). Je vais avoir de quoi m'occuper pendant des heures en solo ! Et quand j'en aurai marre des aventures de Gordon Freeman, ses aliens, ses portails et son gravity gun, j'irai enchaîner les frags sur le redoutablement efficace TF2. Le tout sans avoir à changer de bécane, c'est plus sympa, non ? Donne, j'te dis !





LA SIMULATION RACE 07

Éditeur : Atari
Développeur : Simbin
Prix : 50 euros environ
Config Mini : CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte video 256 Mo
Site : www.simbin.com

Proche d'un simulateur, ce titre propose de revivre la saison 2007 du World Touring Car Championship, c'est-à-dire piloter à fond les ballons des grosses bagnoles sur une quarantaine de circuits bien techniques, avec quelques modes bonus comme les Caterham. Le moteur 3D ronronne bien malgré son âge : ça reste fluide malgré la densité de monde sur la piste et des décors fins. La physique est sympa, il y a de quoi obtenir de bonnes sensations de course. Côtés réglages et paramètres, Race 07 est suffisamment flexible pour passer de l'état de jeu d'arcade à prise de tête en quelques clics. Un bon titre, honnête et agréable, qui ravira les fans les plus bruts de la course automobile.



DU RALLYE SANS HÉLICO COLIN MCRAE DIRT

Éditeur : Codemasters
Développeur : Codemasters
Prix : 50 euros environ
Config recommandée : Core 2 Duo 2,4 GHz, 1 Go de RAM, arte vidéo 128 Mo
Site : www.codemasters.fr/dirt/



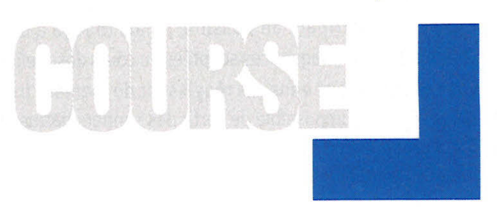
Quelle est la différence entre Colin McRae et Balavoine ? O.K, on arrête la blague moisie sur les hélicos pour revenir sur le sujet des voitures de rallye. Dirt est le dernier titre en date de la série Colin McRae. Le moteur graphique va vous en mettre plein les mirettes et tacher votre moniteur de boue, de sable et de toutes les saloperies que peut renvoyer une roue. Certains pourraient reprocher à ce titre de partir dans tous les sens en prenant le volant aussi bien d'une Subaru que d'un buggy ou un camion. Mais l'alchimie fonctionne bien et fait de Dirt un des meilleurs titres de rallye typés arcade de l'année 2007.



WESH WESH VROUM VROUM NEED FOR SPEED PROSTREET



Need for Speed Pro Street



Éditeur : Electronic Arts
Développeur : EA Canada
Prix : 49,90 euros environ
Config recommandée : CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo
Site : www.ea.com/prostreet/home.jsp

Ce nouveau Need For Speed a fait couler beaucoup d'encre. Il peine à convaincre les fans de la série qui ont du mal à se retrouver dans ce ProStreet. Electronic Arts a tenté un nouveau style de gameplay, plus orienté sur la simulation tout en gardant une prise en main très arcade. Le mélange est génial et nous, on adore. Gardez en tête que ce NFS offre toute sa saveur au bout de quelques heures de jeu. Le temps de s'habituer à ce nouveau gameplay et de posséder des voitures plus puissantes. Vous aurez droit à des circuits tout aussi techniques que basiques où la sensation de vitesse vous scotche à l'écran. Notez que cette version ne propose pas de courses contre la police et que tout se déroule sur des pistes balisées. Un choix qui a encore du mal à passer auprès de certains qui préféraient la conduite dans une ville ouverte. Là, on est nettement plus dans un trip de record, que ce soit au niveau vitesse, roue arrière ou dérapage. Et le tout, jouable en multi avec la possibilité de créer ses propres journées d'épreuves.

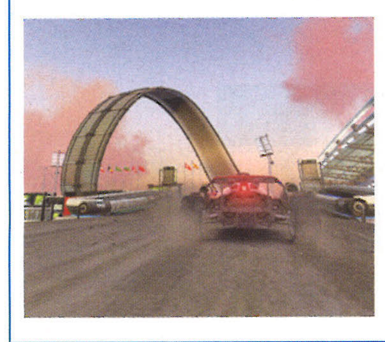


Need for Speed Pro Street

LA COMPET' TRACKMANIA UNITED

Éditeur : Focus Home Interactive
Développeur : Nadéo
Prix : 30 euros environ
Config Mini : CPU 2,5 GHz, 1 Go de RAM, Carte 3D 256 Mo
Site : www.trackmania-lejeu.com/fr/





« Cherche idées toutes bêtes pour succès improbable, de préférence d'origine française et ciblant autant les joueurs occasionnels que les bêtes de scène. » « Trouvé ! Trackmania United, un jeu de caisse bizarre pensé presque exclusivement pour le multi ». Côté pile, on a là un jeu de course assez classique, très arcade ET très exigeant. Côté face, une véritable plateforme d'échanges et de création, avec un système monétaire virtuel récompensant les acteurs les plus actifs de la communauté. Si vous aimez tuner votre caisse et l'essayer fissa sur un circuit bourré de loopings, Trackmania United est fait pour vous.

Après la disquette, le CD et le DVD, il n'y a aura probablement… rien. Que voulez-vous, le support physique, c'est devenu has-been. Le nouveau mode de distribution qu'est la vente par Internet n'en est qu'à ses balbutiements mais il y a des signes qui ne trompent pas. Puzzle Quest, Aquaria ou le nouveau Sam and Max sont les meilleurs jeux testés ce mois-ci et pourtant vous ne les trouverez pas en magasin. Ils ne s'achètent qu'en ligne, d'ailleurs à des prix défiant toute concurrence, et sont développés par de toutes petites équipes. Et tant pis pour les collectionneurs de boîtes grincheux si cette nouvelle ère permet aux « petits coriaces » de monter sur le ring plus facilement, on ne va pas s'en plaindre !

Sundin



Jeu du mois
Aquaria

Éditeur Bit-Blot
Développeur Bit-Blot/Canada

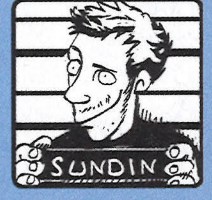
Parce qu'on aime bien vous dégoter des trucs de sous les fagots, le jeu du mois n'est autre que le grand vainqueur de l'Independent Games Festival 2007, et accessoirement, le jeu qui nous a débarrassés des blagues de Yavin pendant plusieurs jours. Aquaria qu'il s'appelle, une aventure onirique nous plongeant jusqu'au fin fond des océans. Avec son graphisme old school so smart et son univers envoûtant, voilà une aventure exquise et rafraîchissante pour bien commencer l'année !

Liberté d'expression



C'est pas le moment de venir me soûler, les mauvaises nouvelles récentes ont eu raison de ma bonne humeur de 2008. Plus de clope avec son café à moins de se les geler dehors, Olivennes qui nous pond un magnifique rapport qui va encore foutre la paix aux puissants et harceler les pauvres (et les curieux), des jeux qui dépassent la limite de la bienséance quant à leur retard… Allez zou, c'est la saison des gnons, je vais passer ma rage en PvP ou sur UT3.

Le jeu du moment
Attendre
Le jeu attendu
Lich King, quand vous voulez les gars !



Ce mois-ci, j'ai écrit pas moins de quatre laïus différents. Y en a un où je parlais de la mauvaise foi de Cyd à Virtua Tennis 3, un autre où je vous souhaitais la bonne année en retard, un autre où je commentais le mano à mano entre Yavin et C_Wiz sur NSR et encore un autre où je vous décrivais la femme à barbe qui habite à côté de chez moi. Devant le niveau d'intérêt de chacun, j'ai finalement décidé de tous vous les faire partager.

Le jeu du moment
Foie Gras Tournament 3
Le jeu attendu
Starcraft II



Cet idiot de C_Wiz s'est mis en tête de m'affronter au chrono sur le circuit Jump_it_up de Nitro Stunt Racing (voir rubrique bêta). Le bougre m'aligne un sanglant 52,196 secondes et me relègue à la dixième place du classement général. O.K., vieux, c'est comme ça ? J'effectue quelques tours et VLAM : 51,512 et première place au général. Aaah, ça va mieux !

Le jeu du moment
Nitro Stunt Racing
Le jeu attendu
Nitro Stunt Racing Stage 2

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.





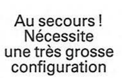



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

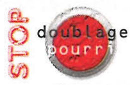


Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.





Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

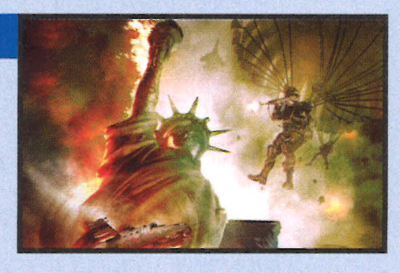
0 Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grand-chose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



1) **Unreal Tournament 3**
Epic Games/Midway Games
2) **BioShock**
2K Games/Irrational games
3) **Crysis**
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



1) **World in Conflict**
Massive Entertainment/Sierra
2) **WarCraft III + Frozen Throne + DotA**
Blizzard/Blizzard
3) **Command & Conquer 3**
EA/EA

SPORT/SIMULATION



1) **Colin McRae DIRT**
Codemasters/Codemasters
2) **RACE 07**
Simbin/Simbin
3) **Virtua Tennis 3**
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



1) **World of WarCraft + Burning Crusade**
Blizzard/Vivendi Universal Games
2) **La Saga Guild Wars**
ArenaNet/NCsoft
3) **EVE Online**
CCP/CCP

JEU DE RÔLE/AVENTURE

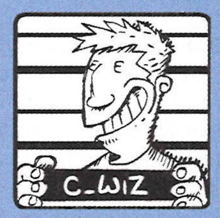


1) **The Witcher**
CD Projekt/Atari
2) **Oblivion**
2k Games/Bethesda
3) **Neverwinter Nights 2**
Obsidian Entertainment/Atari



Scoop exclusif : En cette nouvelle année, le rédacteur/pigiste Savonfou a décidé de changer de pseudo. Dorénavant, il signera ses articles sous le nom de Savonnettefolle. Ceci dans le but de s'ouvrir à un public plus large. Comme ceux qui, comme lui, ont une petite lueur coquine dans les yeux lorsqu'ils regardent le calendrier des Dieux du Stade.

Le jeu du moment
Hellgate : London
Le jeu attendu
Starcraft II



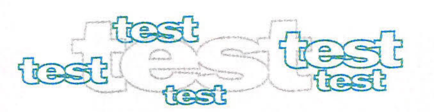
Ce que Yavin ne vous dit pas, c'est qu'il a joué toute la semaine à NSR pour obtenir ses temps pendant que d'autres bossaient et préparaient leur départ pour le CES. Il peut faire le fier tant qu'il veut pour m'avoir battu d'un dixième, il a toujours cinq secondes de retard sur le circuit Hot Rusk. Et ça, il ne vous le dit pas ! Ces Belges...

Le jeu du moment
Nitro Speed Racing Stage 1
Le jeu attendu
Nitro Speed Racing Stage 2



Avez-vous pris de bonnes résolutions ? Envoyé vos cartes de vœux ? Mangé de la dinde, de la galette des rois, bu du champagne ? Entretenu les contacts avec la famille et les amis lointains ? Acheté une barrette de Ram supplémentaire ? Répondez merci. Répondez.

Le jeu du moment
Aquaria
Le jeu attendu
Guild Wars 2



VOUS AIMEZ LA FLOTTE ? L'EXPLORATION ? RÊVER ? UNE DURÉE DE VIE ÉNORME ET UN UNIVERS D'UNE BEAUTÉ ÉPOUSTOUFLANTE, ÇA VOUS PARLE AUSSI ? PARFAIT, VOICI LE JEU QUE VOUS ATTENDIEZ DEPUIS SI LONGTEMPS.




Tu as de bien grandes oreilles, mon enfant.



Aquaria

TRÈS GRAND BLEU



CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Bit-Blot
DÉVELOPPEUR Bit-Blot/Canada
TEXTE ET VOIX en anglais

Je tourne la tête, un dernier regard vers le ciel me convainc de tenter l'aventure. Encore un instant d'hésitation et je me laisse tomber en arrière. L'impact de mon corps heurtant l'océan provoque un bruit assourdissant à mes oreilles et puis… plus rien. Je plonge, enfin, au fond de cette immense et si mystérieuse étendue, gardienne de tant et tant de secrets. Face à l'inconnu, la peur devrait m'envahir, elle s'en garde bien. Au lieu de cela, un sentiment d'apaisement enveloppe mon être au fur et à mesure de la descente. Bientôt une douce mélodie se fait entendre et berce mon voyage. Comment est-ce possible ? Je ne sais pas, la réponse, je suis venu la chercher. Exit le vrombissement de moteurs surpuissants sur des pistes asphaltées. Finis les appuis incessants sur la détente d'un fusil d'assaut dans un quelconque jeu de tir aux pigeons. Adieu, pathétiques clones en tout genre. Voici venu le temps d'explorer un univers gigantesque, mélange d'investigation, d'énigmes à résoudre et d'un florilège de créatures tantôt sympathiques, tantôt redoutables. Voici venu le temps de décortiquer le grand vainqueur de l'Independent Games Festival 2007. Amies lectrices, amis lecteurs, voici venue l'heure de vous conter la fort belle histoire d'Aquaria.


On peut également s'accrocher aux parois et sauter rapidement de l'une à l'autre.

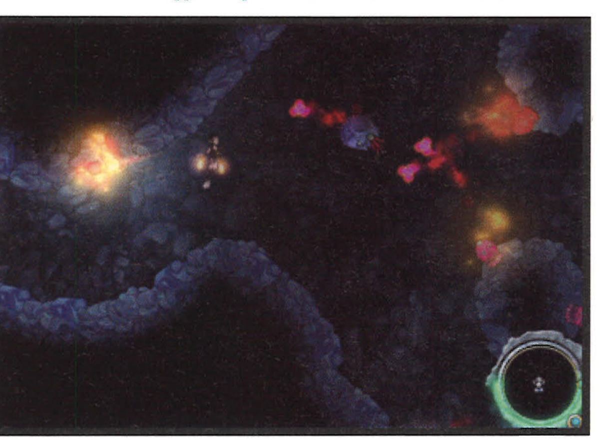



Le cristal rouge, votre meilleur ami, c'est ici qu'on sauve sa progression.

Désemparée à plonger

Naija… tel est mon nom. C'est tout ce dont je me souviens. Ce que je fais là, je n'en sais rien. Ce que je suis censée faire, encore moins. Qui m'a amenée si loin de la lumière du jour ? Pourquoi ? Suis-je en train de rêver ?

L'Energy Form permet de tirer dans toutes les directions.



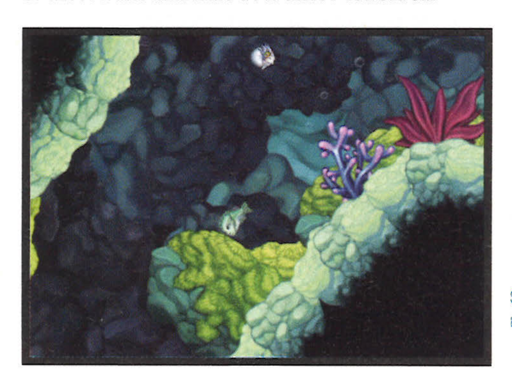


Y'a quelqu'un ?

Je sens une présence, quelqu'un ou quelque chose cherche à me guider. Je dois me laisser faire si je veux comprendre, il le faut. Mes yeux ne demandent qu'à se fermer, on veut pourtant me les ouvrir. Je dois accepter mon destin si je veux comprendre qui je suis, et d'où je viens. Là-bas, je vois de la lumière, l'entrée d'une grotte sans doute, elles semblent nombreuses ici-bas. La végétation luxuriante donne une fausse impression de calme. Bientôt, je vais découvrir les multiples horreurs de ce monde. Bientôt, je vais jongler entre différents aspects de ma personne afin d'affronter des créatures d'une férocité rarement vue jusqu'alors. Bientôt, je vais risquer ma vie pour ne pas mourir dans l'ignorance. Je n'en suis pas encore capable, il va me falloir gagner de la force et des pouvoirs en laissant mon guide m'assister dans ma quête. Pourquoi lutter ? Lui seul peut m'aider à découvrir la vérité.

30 000 lieux sous les mers

Autant vous prévenir tout de suite, Aquaria est autant blindé de qualités que de défauts. Il s'agit avant tout d'un jeu d'exploration, alors si vous détestez vous balader dans un univers entièrement aquatique pendant de longues poignées de minutes sans qu'une grosse flèche rouge ne vous indique où vous rendre, passez votre chemin, Aquaria ne vous conviendra pas. Ici, il faut réellement aimer découvrir de nouveaux lieux, jeter un coup d'œil sur la carte, analyser les endroits non encore visités, s'y rendre, s'apercevoir qu'on fait fausse route et puis recommencer, encore, et encore. Les amateurs de la série Metroid sur consoles Nintendo (de la Nes à la Wii en passant par la Gameboy ou la DS) connaissent très bien le principe et le jeu de Bit-Blot en est un digne descendant. Tout comme Samus, Naija verra son parcours entrecoupé de salles renfermant nombre d'ennemis véloces et particulièrement agressifs. De temps en temps, à la fin de chaque « zone », un boss clôt le parcours et permet de gagner un nouveau pouvoir de transformation. Car notre héroïne, sous sa candide apparence, peut se transformer comme bon lui semble… en chantant.



Si vous me cherchez, je suis le petit poisson ridicule au milieu de l'image.

Et on l'achète où ?

Ne cherchez pas Aquaria en boutique, vous ne le trouverez pas (encore). Exclusivement disponible via Internet (et serveur sécurisé), il vous en coûtera 30 dollars pour vivre cette belle aventure. Une démo, également disponible, permet de vivre les deux premières heures du jeu et on peut même récupérer sa sauvegarde sur la version complète histoire de ne pas tout se retaper. Bien vu ! (www.bit-blot.com/aquaria)

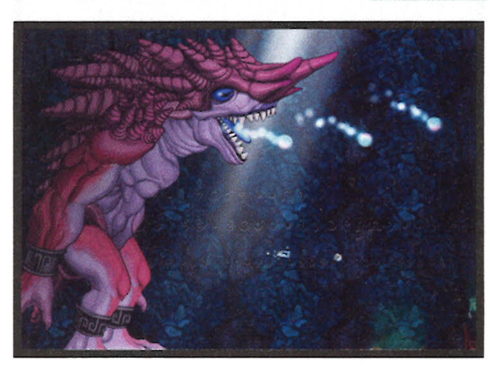


Voici votre meilleur ami. À vous de découvrir pourquoi.

Un peu de technique

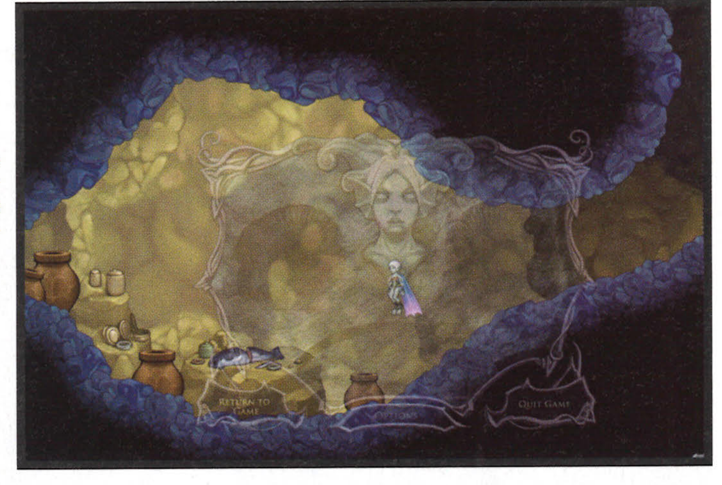
Vous vous en doutez : pas besoin d'une config de malade pour faire tourner Aquaria. Cela dit, quelques saccades sont à noter lors de certains combats, quand un boss balance toute la sauce. Face à ce qui est affiché à l'écran, on peut comprendre.

Salut bonhomme, tu vas mourir.

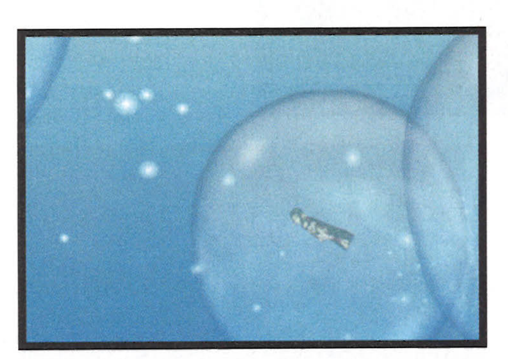


Coquins de sorts

Rassurez-vous, vous n'aurez pas à brancher un micro et à entonner de nombreux airs pathétiques pour interagir avec le jeu, on n'est pas dans SingStar. Sous le système de « chansons » d'Aquaria se cache, en réalité, un habile mécanisme permettant de jouer des airs musicaux à l'aide d'une roue colorée située autour du personnage (quand on l'active). À l'aide de la souris ou du pad (et je vous recommande ce dernier), on joue les notes dans un ordre particulier afin d'effectuer la transformation, à condition bien sûr, de l'avoir gagnée auparavant. Sans vous dévoiler toute l'histoire, sachez que vous disposerez rapidement de quoi transporter des objets lourds bloquant l'entrée de certains passages, que vous pourrez éliminer les ennemis grâce à l'Energy Form et ses tirs surpuissants, ou encore vous téléporter à l'aide de la précieuse Nature Form. Il existe beaucoup d'autres atouts, à vous de les découvrir



La « cuisine » (à Naija's Home) permet de mixer trois éléments au lieu de deux en temps normal.



L'étrange monde des bulles.

en allant les chercher à la sueur de votre front. Au fil de l'aventure, vous découvrirez également de nombreuses plantes, elles sont à récolter afin de réunir les ingrédients pour… cuisiner. En mixant certains végétaux, vous obtiendrez des items importants capables de vous booster en vitesse, attaque ou défense pendant un laps de temps variant généralement entre 15 et 30 secondes.

Chacun sa route…

Autre élément intéressant du jeu, vous n'aurez pas affaire ici à une aventure linéaire. Au contraire, il est tout à fait possible de visiter nombre de lieux dans un ordre totalement inverse à ce que ferait un autre joueur. Oh ! Bien sûr, on ne pourra pas visiter tous les lieux dès le départ, certains passages comme les courants nécessiteront une transformation spéciale pour les franchir en sens inverse, mais la manière dont vous vivrez l'aventure ne dépendra que de vous. Quand on sait que, à l'aide d'une voix off féminine très réussie, la narration dévoile un peu de l'histoire à chaque nouveau lieu, et que, quel que soit l'ordre de visite, tout se tient, c'est tout simplement très fort. Quant au niveau de la durée de vie, si l'aventure peut paraître d'une longueur abominable et décourageante au départ, un joueur moyen devrait en avoir pour une bonne vingtaine d'heures à bonne vitesse et trente en explorant l'intégralité de l'univers. Le monde d'Aquaria recèle heureusement de nombreuses surprises au niveau des transports et vous ne devriez pas passer plus de trois ou quatre heures de jeu à explorer les fonds marins à vitesse « normale ».

On se mouille

Côté réalisation et à condition d'aimer les graphismes en 2D, c'est juste magnifique. Le travail du graphiste (le titre a été réalisé par deux fous furieux) illumine l'écran avec une maestria rarement vue. Les couleurs pètent de partout et la découverte de chaque nouveau lieu déclenche des « oooh » et des « aaah » de plaisir. On retrouve le bonheur de la découverte de ces anciens jeux où les développeurs ne mettaient pas le paquet dès le départ pour épater la galerie, mais distillaient leur savoir-faire au fur et à mesure afin de garder intacte l'envie de poursuivre l'aventure. De la même manière, chaque zone dispose de sa propre mélodie et on se prend à nager sans but précis juste pour en écouter la musique… Et parce qu'il faut bien des défauts, on notera certains boss un peu trop techniques à abattre et un sentiment de frustration permanent tant le jeu nous donne peu d'indications sur les tâches à accomplir. Une fois ces petits désagréments acceptés et à condition d'adhérer au genre, Aquaria se révèle être un jeu onirique, féerique et tout simplement magique.

Yavin

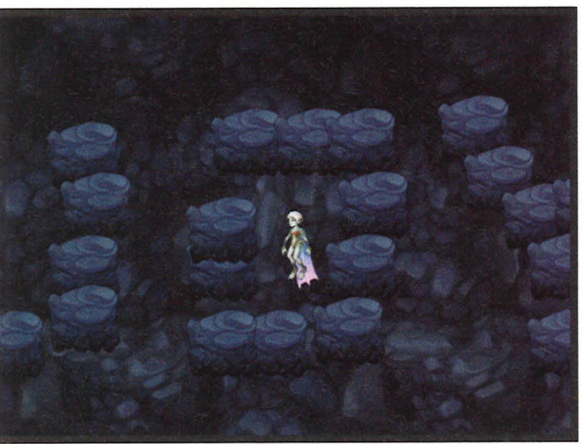
TIPS JEU

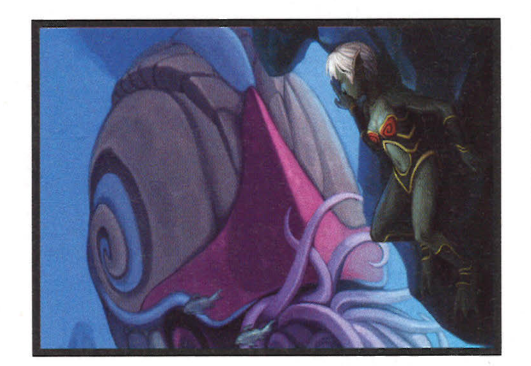
Une fois doté de l'Energy Form, dirigez-vous vers Kelp Forest, située pile au nord de Naija's Home et de votre lieu de départ. Pour vous y rendre, passez par les grottes à l'est de Home Waters et puis montez. Vous y trouverez (après un rude combat contre le boss) une transformation particulièrement utile pour la suite des événements.



Vos précieux ingrédients.

On peut même créer ses propres niveaux (ainsi que des mods) et donc écrire des idioties.

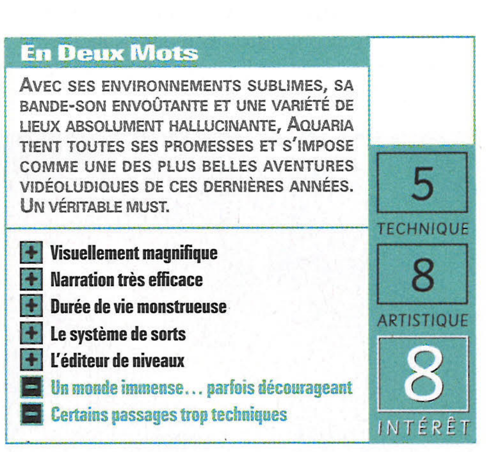




En Deux Mots

Avec ses environnements sublimes, sa bande-son envoûtante et une variété de lieux absolument hallucinante, Aquaria tient toutes ses promesses et s'impose comme une des plus belles aventures vidéoludiques de ces dernières années. Un véritable must.

- \+ Visuellement magnifique
- \+ Narration très efficace
- \+ Durée de vie monstrueuse
- \+ Le système de sorts
- \+ L'éditeur de niveaux
- − Un monde immense… parfois décourageant
- − Certains passages trop techniques



5	Technique
8	Artistique
8	Intérêt



Chaque citadelle peut être conquise. Ça ne sert pas à grand-chose, hormis à rapporter des sous.



Pour capturer une créature et piquer ses sorts, il faut tout faire disparaître en coup limité. Chaud !

Puzzle Quest

CRACK

Challenge of the Warlords

CETTE SALETÉ, C'EST COMME UN SALADIER BOURRÉ DE M&M'S : JE SAIS PAS M'ARRÊTER DE PIOCHER DEDANS, JUSQU'À CE QUE JE RÉALISE À QUEL POINT ÇA PEUT ÊTRE MAUVAIS DE SE FAIRE DU BIEN. DANGER, CAMELOTE/CAME DURE QUI CANE LES HORLOGES !


TOUT PUBLIC

2 INTERNET

LOCAL 2 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR -
DÉVELOPPEUR Infinite Interactive/Australie
TEXTE ET VOIX En anglais

TIPS JEU

Utilisez les crânes en priorité : si vous ne le faites pas, l'adversaire s'en chargera. Pas la peine de se prendre la tête par rapport au pognon, vous en aurez. Et les meilleurs objets sont ceux obtenus via l'artisanat !

Les objets s'équipent via le menu de héros. Si vous galérez sur un boss, adaptez votre matos.



Le véritable problème de Joystick, c'est Yavin. Je parle bien de l'homme au casque, fétichiste du poney, le Belge furtif planqué dans les coteaux du Bordelais. Ce gars-là, en plus de sortir des vannes foireuses à un rythme qui ferait s'évanouir d'épuisement un danseur de Tecktonik sous perfusion caféine/ecstasy, vient régulièrement pourrir nos journées en balançant des liens vers ses sacro-saints jeux indépendants. Vivi, les machins beaux comme un jeu DOS (pour les plus réussis, j'entends). Gros consommateur de jeux console (quelqu'un a un problème avec ça ?), j'avoue être friand de puzzle games et de machins qui remuent les neurones. C'est donc avec un gros « LOL, n00b » bien gras que j'ai accueilli ce dérivé du très célèbre Zoo Keeper, aka le jeu le plus con de la terre. Con, mais bon : il suffit juste d'avoir l'œil et de mettre côte à côte trois jetons de la même famille pour les faire disparaître et gagner des points. Un passe-temps nickel pour le métro, les salles d'attente et les chiottes, en fait. Pas de quoi me scotcher indéfiniment devant mon écran, surtout avec Crysis et The Witcher dans ma to-do list.

Déjà 2 h du mat' ?

Sauf si on rajoute un petit peu de Heroes of Might and Magic (les premiers), avec conquête de villes et graphismes 2D japonisants. Plus une grosse rasade de RPG comprenant leveling, gestion de compétences et d'équipement, avec quêtes primaires et secondaires pour charpenter l'ensemble. Un cocktail léger lors des premières gorgées, malgré l'effet de surprise des premiers combats. Les conflits se résolvent via un jeu à la Zoo Keeper, en plus étoffé : chaque jeton coloré correspond à un type de mana, les crânes servant simplement à coller des dégâts physiques. Chacun des sorts, à choisir parmi ceux de votre classe et niveau (druide, guerrier, palouf et mago), en consomme plus ou moins : l'astuce étant de jongler entre dégâts purs, gestion du stock et sortilèges vicieux (dégâts sur plusieurs tours, empêcher l'adversaire de jouer, détruire un type de mana…). On enchaîne les gorgées et, sans que l'on s'en rende compte, la partie, démarrée vers 21h, s'est prolongée jusqu'à bien trop tard… La faute à ces nouvelles saveurs qui sans cesse viennent troubler notre palais (nouveaux adversaires, challenges en temps ou coups limités…). On en redemande jusqu'au générique, avant de partager son vice en multi. Ou en refilant le virus à ses potes (épidémie au Havre). Saloperie de petit machin chronophage…

Styx

Un peu de technique

Ça tourne sur un 486 ce machin : pas de souci de framerate, tout est sur écran fixe. Le seul hic, c'est que pour l'instant il n'est disponible que via le Net, pour environ 15 euros chez www.gamersgate.com.

En Deux Mots

Un jeu de réflexion plus profond que son habillage ne le laisse supposer. Recyclage génial d'un concept usé jusqu'à la corde, Puzzle Quest apportera fraîcheur et challenge au plus blasé des amateurs.

- \+ Simple mais efficace
- \+ Campagne solo amusante
- \+ Gameplay sachant se renouveler
- − Trop court en solo
- − Trop bon !
- − Bouffe trop de temps

2 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT

Cars La Coupe Internationale de Martin

BANALITÉ

CONFIG MINIMUM CPU 1,6 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO **ÉDITEUR** THQ
DÉVELOPPEUR RAINBOW STUDIOS/ÉTATS-UNIS **TEXTE ET VOIX** EN FRANÇAIS

SECONDE ADAPTATION VIDÉOLUDIQUE DU FILM, CE JEU DE CAISSES EXPLOITE LA LICENCE CARS JUSQU'À LA CORDE... MALHEUREUSEMENT, IL N'Y A PAS DE QUOI PÉTER UNE DURITE !





Après le jeu des différences, celui des similitudes.



Dans le jeu vidéo, on ne connaît que trop bien les adaptations moyennes de films à succès. Cars premier du nom (THQ, 2006) s'inscrivait d'ailleurs pleinement dans cette catégorie, alors pourquoi attendrait-on quelque chose de cette seconde adaptation ?
C'est donc avec un scepticisme doublé d'un petit sourire poli que j'écoute Martin, la dépanneuse aux grandes dents, me vendre joyeusement une Coupe Internationale inoubliable avec des invités exceptionnels. Le but de l'événement : faire remporter la coupe à Flash McQueen. Oui bon, il est sympa le Martin, mais je continue à me méfier... Cet optimisme forcené cache forcément quelque chose... Et en effet, après quelques tribulations du style ramassage de points bonus et mini-jeux dans Radiator Springs et ses environs désertiques répétitifs, un constat s'impose : le gameplay, et même l'interface, n'ont pas évolué d'un iota. J'ai aussi la vague impression de participer toujours à la même course... Bon sang ! Serai-je en train de rejouer à Cars ? Ah ! Ben non, suis-je bête, il y a tout de même une poignée de nouveaux personnages, dont Otto l'Allemand et Giovanni l'Italien. Autres efforts consentis par les développeurs : l'intégration de courses de relais, de courses à l'essence et de mini-jeux inédits. Bon d'accord, ils ont peut-être codé quelques trucs entre deux grattages de parties intimes. Cela dit, je tiens quand même à m'insurger contre ce flagrant manque d'innovation, savamment dissimulé sous une épaisse couche marketing.
Les enfants de moins de dix ans (le cœur de cible du titre) ne sont pas des crétins !

Ashbey



+ Le graphisme des nouvelles voitures
− Pas de nouveautés
− Épreuves peu variées
− Décors fades



4	4	4
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



À la Croisée des Mondes La Boussole d'Or

LYRA L'EXPLORATRICE

À L'ORIGINE, IL Y AVAIT UN LIVRE D'HEROÏC FANTASY INTITULÉ « LES ROYAUMES DU NORD ». PUIS VINT L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE... ET ENSUITE, DEVINEZ ? LE JEU VIDÉO, BIEN SÛR !

CONFIG MINIMUM CPU 2,2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SHINY ENTERTAINMENT/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Je ne crains plus personne sur le dos de l'ours Lorek Byrnison.





Une jaquette qui nous promet de découvrir « un monde au-delà du film ». Bigre ! Voilà un jeu qui va déchirer... J'entre donc temporairement et avec une joie non dissimulée dans la peau de Lyra Belacqua, 12 ans. Malgré mon jeune âge, je dois d'emblée combattre un gouvernement kidnappeur d'enfants, rien que ça. Heureusement, je peux compter sur un ours polaire qui parle et sur un « daemon », sorte de manifestation animale de l'âme. En cours de route, je récupère aussi une drôle de boussole, l'aléthiomètre. C'est que je me prendrais presque pour Lara Croft... la poitrine en moins. Mais bien vite, la dure réalité et la médiocrité du gameplay me rattrapent. Ça rame, on ne peut pas sauvegarder en cours de tableau et la caméra automatisée n'en fait qu'à sa tête ; je me retrouve à marcher de côté alors que je croyais aller de l'avant ! Ce qui se veut un savant mélange d'action, d'infiltration et de plateforme est rapidement réduit à de longues déambulations, dans des décors taillés à la hache, entrecoupées de combats à dos d'ours gagnés d'avance et de dialogues enrichis par des mini-jeux de persuasion n'ayant rien à voir avec la choucroute. Par professionnalisme, ou par l'insouciance liée à mon jeune âge, je lutte encore un moment contre le froid polaire du Grand Nord qui menace d'engourdir mes neurones. J'apprends notamment à me servir de l'aléthiomètre, seule originalité du titre permettant de faire progresser l'intrigue, à condition de combiner correctement les symboles... Mais je sens bien que mon intérêt vacille dangereusement. Il faut que je sorte de ce corps immédiatement. J'ai comme l'impression de m'être fait avoir par un mauvais jeu bien enrobé dans un packaging sournois...

Ashbey

+ Fidèle à l'univers du film
− Réalisation médiocre et datée
− Gameplay pourri



3	3	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



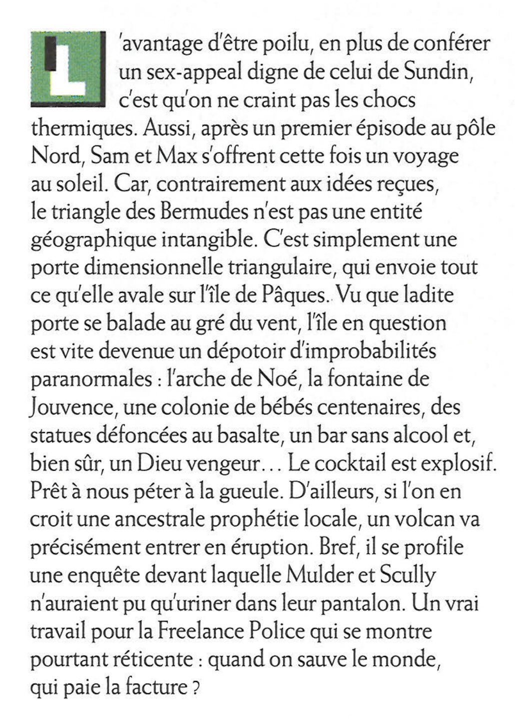


Alors Sybil, comme ça on a tué grand papa ? Avoue !

Sam & Max 202

X-FILES

Moai Better Blues



L'avantage d'être poilu, en plus de conférer un sex-appeal digne de celui de Sundin, c'est qu'on ne craint pas les chocs thermiques. Aussi, après un premier épisode au pôle Nord, Sam et Max s'offrent cette fois un voyage au soleil. Car, contrairement aux idées reçues, le triangle des Bermudes n'est pas une entité géographique intangible. C'est simplement une porte dimensionnelle triangulaire, qui envoie tout ce qu'elle avale sur l'île de Pâques. Vu que ladite porte se balade au gré du vent, l'île en question est vite devenue un dépotoir d'improbabilités paranormales : l'arche de Noé, la fontaine de Jouvence, une colonie de bébés centenaires, des statues défoncées au basalte, un bar sans alcool et, bien sûr, un Dieu vengeur... Le cocktail est explosif. Prêt à nous péter à la gueule. D'ailleurs, si l'on en croit une ancestrale prophétie locale, un volcan va précisément entrer en éruption. Bref, il se profile une enquête devant laquelle Mulder et Scully n'auraient pu qu'uriner dans leur pantalon. Un vrai travail pour la Freelance Police qui se montre pourtant réticente : quand on sauve le monde, qui paie la facture ?

ERREUR CLASSIQUE. LE TRIANGLE DES BERMUDES A CRU POUVOIR SE BALADER EN PLEINE RUE. IL NE PENSAIT PAS ENTENDRE SAM LUI BALANCER UN TRÈS CLASSIEUX : « FREELANCE POLICE ! YOU'RE UNDER ARREST ! WHAT EVER YOU ARE ! ».



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 1.5 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **Telltale Games**
DÉVELOPPEUR **Telltale Games/États-Unis**
TEXTE ET VOIX **EN ANGLAIS**

L'âge de raison ?

Le truc quand on joue à un Sam & Max made in Telltale, c'est qu'outre le scénar, on a rarement de surprises. Dès la première seconde de jeu, le joueur est en terrain connu. À mon grand dam pourtant, je dois vous avouer que cet épisode m'a un peu déçu. De deux choses l'une, soit je commence à trop connaître l'humour Sam & Max, soit Moai Better Blues est effectivement moins drôle. Certes, le délire est toujours là, mais ça manque de répliques culte et d'éclats de rire - comme c'était d'ailleurs le cas dans le troisième épisode de la première saison. Trop sage ? Peut-être. En contrepartie, les puristes du genre apprécieront les puzzles bien plus retors, et ce dès le prologue. Pendant longtemps les épisodes de Sam & Max ont abusé de leur format épisodique pour miser sur l'humour façon sitcom. En proposant des énigmes plus fouillées, MBB marque peut-être un tournant dans la série. Simple hasard ou revirement calibré ? Seul l'épisode 3 saura nous le dire. Le mois prochain.

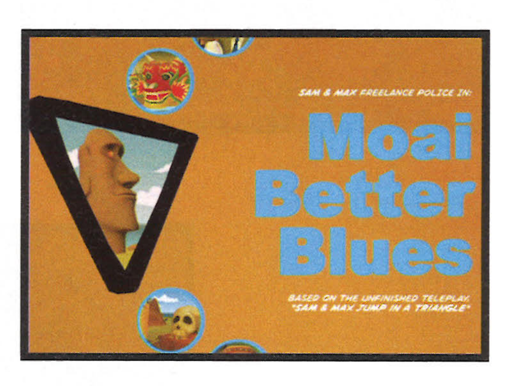
Lucky

Un peu de technique

Telltale ne change pas de moteur tous les quatre matins, surtout quand il marche au poil. Donc pas grand-chose à signaler. Cet épisode de Sam & Max s'adapte à un très large éventail de machines et d'écrans avec un résultat toujours convaincant.



Coincé sur une île avec un bar sans alcool, le cauchemar.





Un vrai coin de paradis.

En Deux Mots

LES DIALOGUES DE MOAI BETTER BLUES SONT INHABITUELLEMENT EN RETRAIT, MAIS TELLTALE COMPENSE CETTE PETITE BAISSE DE FORME PAR DES ÉNIGMES FLEUVES DU MEILLEUR GOÛT. AU FINAL, TOUT LE MONDE S'Y RETROUVE.

- **+ Difficulté bien calibrée**
- **+ Scénario paranormal très bon**
- **− Humour moins percutant**



Note	Catégorie
6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

IL SAVAIT BIEN QU'IL AURAIT TOUTES LES PEINES DU MONDE À S'IMPOSER COMME LE DIEU DES RPG. IL A DONC DÉCIDÉ DE SE PRÉSENTER COMME LE DIEU DES VIEUX RPG. MAIS LE PARI ÉTAIT-IL VRAIMENT PLUS FACILE À REMPORTER ? PAS SI SÛR.



Hard to Be a God

RPG



CONFIG MINIMUM 2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR AKELLA
DÉVELOPPEUR BURUT STUDIOS/RUSSIE
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS



À la manière d'un hack & slash, votre personnage dispose de coups spéciaux dévastateurs.

Les poupées russes, on connaît bien au pays de papa Poutine. Des intrigues qui s'emboîtent les unes dans les autres, des marionnettes dont les ficelles sont tirées par d'autres marionnettes, tout ça c'est un peu le second alcool national. Rien d'étonnant donc si le scénario d'Hard to Be a God a été pondu par deux natifs de mère Russie, les fameux frères Strougatsky. Tout dans Hard to Be a God respire en effet le complot politique et les intrigues à tiroirs : une mission d'assassinat aux motifs obscurs, un alter ego bien bavard mais visible par vous seul, des agents doubles et des histoires de demi-dieux... Tout cela ne constitue que le quart du tiers de la moitié de l'iceberg en mouvement, sur lequel on vous demande d'avancer à cloche-pied les yeux bandés.



L'inventaire n'est pas seulement classique, il est vénérable.

Une intro ? Pour quoi faire ?

Question : êtes-vous du genre à réclamer une carotte avant d'avancer ? Si la réponse est affirmative, vous avez un semblant de problème. Voyez-vous, Hard to Be a God ne propose rien de tel pour motiver son joueur à faire le premier pas : aucun sort de charme, pas d'intro bluffante, pas de personnage charismatique, ni de graphismes next gen. Niet. Visiblement, les développeurs ont préféré opter pour l'approche bûcheron, dans le style pas-sourire et pas-vodka. Pour accepter un tel niveau d'austérité, il va donc falloir faire comme si ces dix dernières années de RPG n'avaient eu aucune incidence sur votre caractère. Pour vous faire comprendre la profondeur du décalage, attaquons par les graphismes. En matière de choix esthétique, difficile de faire plus... sibérien.
Le soft se joue en vue isométrique, sans contrôle de l'inclinaison de la caméra. Le bestiaire, non seulement classique à l'extrême, semble tout droit sorti de la version bêta de Baldur's Gate par son look. Que ce soient les araignées, les voleurs ou les reptiles géants, aucun ne brille par la qualité de ses textures ou de son animation. À l'époque, personne n'aurait trouvé ça vraiment choquant, d'autant que le tout (environnement et PNJ confondus) est entièrement réalisé en 3D. Manque de bol, quelques titres sont passés par là

depuis, faisant de cette démonstration technologique une pièce d'antiquité. Tout dans Hard to Be a God n'est cependant pas désagréable. À la différence de certaines places et ruelles, les environnements naturels comme la jungle, la forêt ou la montagne respirent la fraîcheur. Dans ces moments-là, on se sent doublement nostalgique. Parce que l'atmosphère s'y prête et parce qu'on songe à Arcanum, rapprochement conforté par le léger mélange de technologie futuriste et médiévale d'HTBAG.



La découpe de poulet façon Hard to Be a God. Plus qu'une science, un art !

De gros défauts de couture

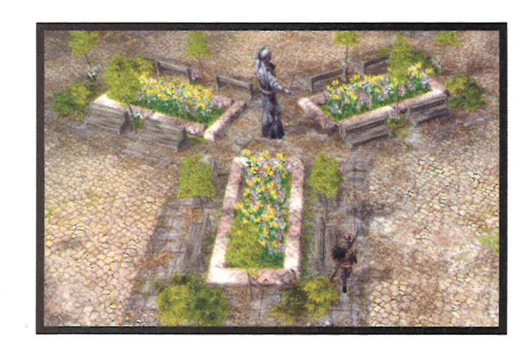
Le fossé, a-t-on dit, est de nature technologique. Mais il tient aussi à des questions d'ergonomie et de gameplay. Cela commence avec le système de combat. Plutôt que d'utiliser ce bon vieux curseur souris, les développeurs ont dû se dire : soyons fou, tirons la couverture du beat-them-all ! En soi, l'idée n'a rien de révoltante, si ce n'est de combiner le principe avec une maniabilité problématique. Pas de strafe gauche ou droit, pas de saut périlleux arrière ou avant, pas de bouton parade : dès que vous entamerez les quêtes de niveaux intermédiaires, vous sentirez à quel point l'absence de ces commandes se fait cruellement sentir. Pour esquiver les attaques, on se retrouve alors à courir à travers les bois, 50 ennemis au train. Et comme l'I.A. est quasiment absente, sachez que les ennemis en question vous suivront pendant des kilomètres sans élaborer la moindre stratégie. Au rang des doléances, on évoquera également la faible qualité de l'interface, à commencer par la barre de dialogue, finie à la va-vite pour cause d'impératif de sortie. Et surtout l'absence de tutorial, pour un jeu dont la prise en main n'a rien d'intuitive.
Des défauts de couture, Hard to Be a God en a à foison. Tel est sans doute le lot des petits éditeurs dont les budgets ne permettent pas d'obtenir une finition de premier ordre. Pour autant, ces innombrables imperfections ne sauraient masquer la réelle richesse du soft, pour peu qu'on s'y penche un peu. Il y a tout d'abord ce principe des costumes. L'idée est simple et efficace : revêtez suffisamment d'habits caractéristiques d'une certaine caste et vous passerez aux yeux des PNJ pour tel. Habillé en voleur, vous pourrez ainsi évoluer en toute impunité parmi les assassins, les bandits et autres parasites des bas-fonds. Déguisé en « Don » (des sortes d'aristocrates), vous pourrez accomplir des quêtes qui vous auraient autrement été refusées. Il en va de même avec les Moines, les « Gris », les Impériaux et j'en passe. Le système vaut aussi dans l'autre sens (un Moine vous apercevant habillé en Impérial vous attaquera immédiatement) et crée un certain challenge, obtenir l'apparence adéquate n'étant pas toujours évident. Dans la collection « bonne pioche », on notera également les chevaux disponibles à l'achat, à la fois maniables (chose rare dans un RPG) et utiles en combat. Une intrigue particulièrement solide malheureusement mal mise en valeur, de bonnes idées de gameplay gâchées par une ergonomie bancale, une vraie identité graphique mais de qualité inégale, Hard to Be a God prouve que faire un RPG old school ne vous dispensera jamais d'un vrai travail de finition. Ravalez vos larmes cependant : le tout reste fort honnête et dites-vous bien que passées les cinq premières heures de jeu, vous récolterez le fruit de vos efforts.

Tuttle



Un peu de technique

Hard to Be a God ne souffre d'aucun obstacle majeur sur le plan technique. Quelques défauts viennent cependant plomber l'ambiance, comme des temps de chargement beaucoup trop longs et des ralentissements dans les zones densément peuplées.





Même les artworks ont l'air vieillot.

En Deux Mots

En raison de ses défauts, Hard to Be a God serait plutôt comparable à un Lionheart amélioré qu'à un Arcanum. Si vous êtes capables de passer outre une mise en scène maladroite, des graphismes datés et une maniabilité douteuse (oui ça fait beaucoup), sachez que le RPG d'Akella est plus riche qu'il n'y paraît.

- \+ Scénario particulièrement travaillé
- \+ Courbe d'intérêt ascendante
- \+ Les déguisements
- − Graphismes dépassés
- − I.A. inexistante (ou presque)
- − De vrais soucis de maniabilité
- − Temps de chargement beaucoup trop longs

Note	
6	Technique
6	Artistique
6	Intérêt



Stranger



TRAITEMENT INHUMAIN

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 2 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO **ÉDITEUR** FIREGLOW GAMES PUBLISHING
DÉVELOPPEUR FIREGLOW/ALLEMAGNE **TEXTE & VOIX** EN FRANÇAIS

STRANGER DEVAIT COMBINER « LE MEILLEUR DU RTS ET LE MEILLEUR DU RPG ». IL EST BIEN PARTI POUR SE COMBINER AU BAC PROMO DU MONOPRIX.

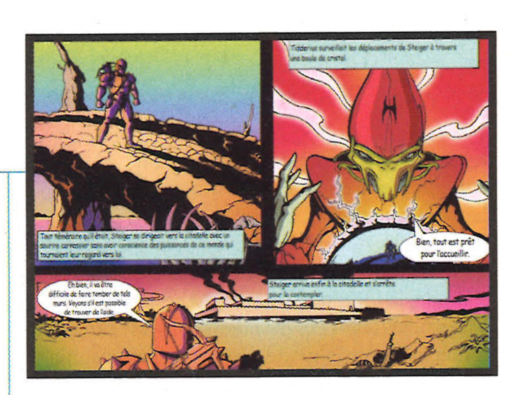
L'emploi de mercenaire est indispensable, mais même s'ils se font attaquer, ces idiots ne répliquent que si on leur en donne l'ordre.



Pardonne-moi, testeur, semble me dire Stranger. Sans te méfier, tu m'as glissé dans le lecteur de ta machine, et tout en discutant avec tes proches sur MSN, tu m'as installé, inconscient du danger qui te guettait. Comment aurais-tu pu te douter que derrière ce que tu croyais être un RPG, médiéval à défaut d'être fantastique, se cachait un piège mortel. Un jeu abominable à la jouabilité catastrophique, le bâtard improbable entre un hack and slash arthritique et un jeu de rôle plombé par une interface poisseuse. La bouche en cœur, la tête probablement déjà occupée par le chili con carne qui frémissait dans le poêlon de cuivre de la cuisine, tu m'as lancé, pauvre de toi…

La vie n'a plus de sens

Je sais bien que mon scénario famélique et mis en scène à la truelle justifie mal la progression des trois « héros », via des missions linéaires et répétitives. Pour compenser tes yeux brûlés par mes couleurs criardes, et tes nerfs désintégrés par mes personnages sprintant à 20 mètres à l'heure, j'ai vainement tenté de t'adoucir par un système



de magie « révolutionnaire » à base de cristaux de couleur à mélanger. Hélas, ta juste colère était déjà en marche. Que me reste-t-il ? Le mode multijoueur pour refaire les missions solos en coopératif ? À quoi bon puisqu'elles sont nulles et puis, tu n'es pas près de croiser d'autres joueurs sur les serveurs. Tu es désormais fou, et le plus savoureux des chili aura un goût de cendre sur tes papilles désolées. Malgré cela, je te supplie de me pardonner. Je te le demande depuis cette cave sombre et basse où tu m'as enfermé, et où j'attends d'être fusillé à l'aube. (Tu seras pas seul, y'aura Savonfou à côté de toi, NdStyx).

Savonfou

+ Le DVD fait un bon dessous-de-verre à bière − Graphismes pourris − Gameplay mou et inintéressant

5	1	1
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT



Bee Movie Le Jeu

PARTY GAME SOLITAIRE

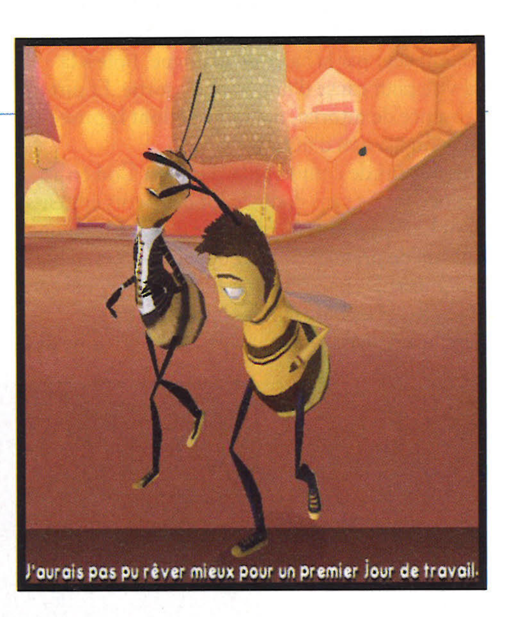
CONFIG MINIMUM CPU 1.6 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO **ÉDITEUR** ACTIVISION
DÉVELOPPEUR BEENOX STUDIOS/CANADA
TEXTE & VOIX EN FRANÇAIS

QUAND ARRIVE UN JEU PORTANT LE MÊME NOM QU'UN FILM À L'AFFICHE SUR MON BUREAU, J'AI SOUVENT UNE POUSSÉE D'ACNÉ.

+ Mini-jeux variés + Grossièrement fidèle au film
− Maniabilité aberrante − Moche

2	3	3
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT

Les adaptations font toujours un peu flipper. Qu'importe qu'elles soient développées à la va-vite, en sortant du cinéma, le chaland doit pouvoir trouver le jeu en rayon. Aussi, c'est plein d'appréhension que j'installais Bee Movie, adaptation du long-métrage éponyme de Dreamworks. Sans surprise, vous y incarnez Barry Bee Benson, une abeille ouvrière qui décide, contre son gré, de partir explorer le monde. Premier constat : Bee Movie : Le Jeu assume à mort son statut de produit dérivé. En ne reprenant que les phases-clefs de l'histoire originale, les développeurs ont fait de ce conte « révolutionnaire » une suite vaguement scénarisée de mini-jeux. C'est vrai après tout, pourquoi étayer l'intrigue quand nos chères têtes blondes connaissent déjà le film par cœur ? En proposant des challenges nombreux et variés, alternant QTE et phases d'action, tout en pastichant des jeux tels que Mario Kart ou Space Invaders, Beenox Studios a réussi l'essentiel : faire revivre aux gosses ces scènes qui les ont fait rêver à l'écran. Enfin là, pour le rêve, on repassera. Car il faudra faire avec des graphismes hideux et une prise en main désastreuse. Si mal pensée d'ailleurs, que c'en est à peine humain. Parfois,


J'aurais pas pu rêver mieux pour un premier jour de travail.

il faut se servir en même temps des touches Z-Q-S-D, du pavé numérique et de la souris ! Ou alors, de même que Crytek fait des jeux pour des PC qui n'existent pas encore, Beenox fait des jeux en prévision d'une humanité à trois bras. Pas si bête en fait. Au final, je crois que si j'avais dix ans et un pad, j'arriverai à ne pas voir les grossiers défauts de Bee Movie. Ça n'est pas mon cas. Et probablement pas le vôtre.

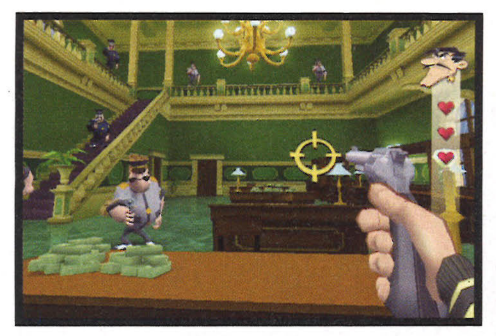
Lucky

Tous à l'Ouest Une Aventure de Lucky Luke

GO WEST

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 256 Mo ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Tate Interactive/Pologne TEXTE & VOIX en français

UN JEU INSPIRÉ D'UN DESSIN ANIMÉ, LUI-MÊME INSPIRÉ D'UNE BANDE DESSINÉE… C'EST DANS LES VIEILLES CASSEROLES QU'ON FAIT LES MEILLEURES SOUPES, DITES-VOUS?



Joe Dalton dans la Banque : « Six contre un. Rien de tel qu'une bonne pression pour réussir une mission ».

Après Luckless John (Joystick 200), Lucky Luke… Y en a, c'est les poneys, moi j'trimballe un truc en rapport avec la chance, on dirait… Mais trêve de plaisanterie ! En route pour la traversée des États-Unis, en compagnie d'un cowboy qui tire plus vite que son ombre, d'un groupe de pionniers pas très rapides et de quatre affreux Dalton…
Ça commence bien : un jeu de shoot, en temps limité, dans la peau de Joe Dalton. Mais là, premier hic : on tire, on bute, on recharge son six-coups, on cumule les points et… on perd ! La faute à qui ? Allez, je balance sans vergogne : la faute à Lucky Luke qui donne des instructions très vagues, notamment en ce qui concerne le nombre de points à totaliser pour gagner. Du coup, on est souvent obligé de s'y reprendre à plusieurs fois pour réussir la mission. Sournoise astuce pour allonger la durée de vie du jeu ? Si l'on considère les minuteries trop courtes, les courses en aveugle et l'interface pourrie, je serais tentée de répondre par l'affirmative…

Tiens, tiens, tiens, voilà les Daltons…

Mais comme je me sens d'humeur indulgente, j'avoue m'être laissée malgré tout prendre aux

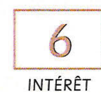


mini-jeux divers et variés : courses de tram dans New York en construction ou de wagonnet dans une mine de l'Ouest, chevauchées dans le désert, dessins, danse de la pluie et French Cancan, puzzles, cuisine chinoise, bagarres… Tout ça dans la peau de différents personnages (Lucky Luke, les Dalton, Rantanplan, les Indiens, etc.) et dans des décors plutôt bien réalisés. Des qualités ludiques indéniables qui prennent (de justesse) le pas sur les nombreux défauts et qui, au final, contribuent à faire de Tous à l'Ouest un jeu sympa pour les fans du cow-boy.

Ashbey

+ La variété des défis + Gameplay accessible aux enfants
− L'interface du jeu réalisée avec les pieds − Pas de niveau de difficulté − Extraits du dessin animé ridiculement courts

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
6	7	6



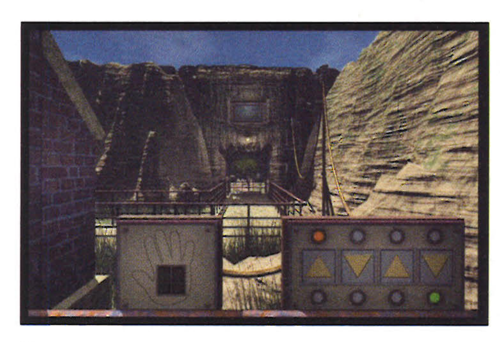
Rhem 3 La Bibliothèque Secrète

CASSE-TÊTE D'UN AUTRE ÂGE

CONFIG MINIMUM CPU 0.5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 4 Mo
ÉDITEUR Micro Application
DÉVELOPPEUR Jeu indépendant de Knut Müller/Allemagne
TEXTE & VOIX en français

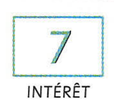


DES BOUTONS, DES PORTES ET DES BRIQUES ROUGES PARTOUT. SOIT JE TROUVE UNE ISSUE, SOIT JE SOMBRE DANS UNE DÉPRESSION.

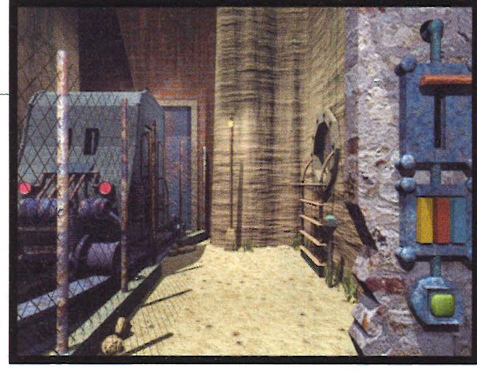


+ Difficile et varié dans ses énigmes + Un bon Myst-like…
− … avec un moteur d'époque − Bande-son dérisoire

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
1	4	7



Bien souvent, les jeux d'aventure et la technique, ça fait deux. Si certains en doutent encore, Rhem 3 devrait les convaincre. Ici, la donne est claire : soit vous passez la résolution graphique de votre PC en 800 par 600, soit le jeu plante. Un bel exploit pour un soft de 2008 que nous vous conseillons – pixels obligent – de savourer sur un bon vieil écran 14 pouces. Même avec une config de 1996 donc, à vous les dédales « Myst-iques » de ce troisième opus. Interface point & click, vue panoramique, vidéos incrustées ultra pixellisées et doublages aux frontières de l'amateurisme… Tout est là. Techniquement, c'est archidaté, mais l'univers envoûte. Rhem, pour ceux qui n'auraient pas suivi, est un labyrinthe. Vous rentrez, vous ne pouvez plus sortir… un labyrinthe je vous dis. Pourquoi est-il là ? Qui l'a fait ? Voici les questions qui hantent les joueurs depuis le premier volet en 2002, et il faut



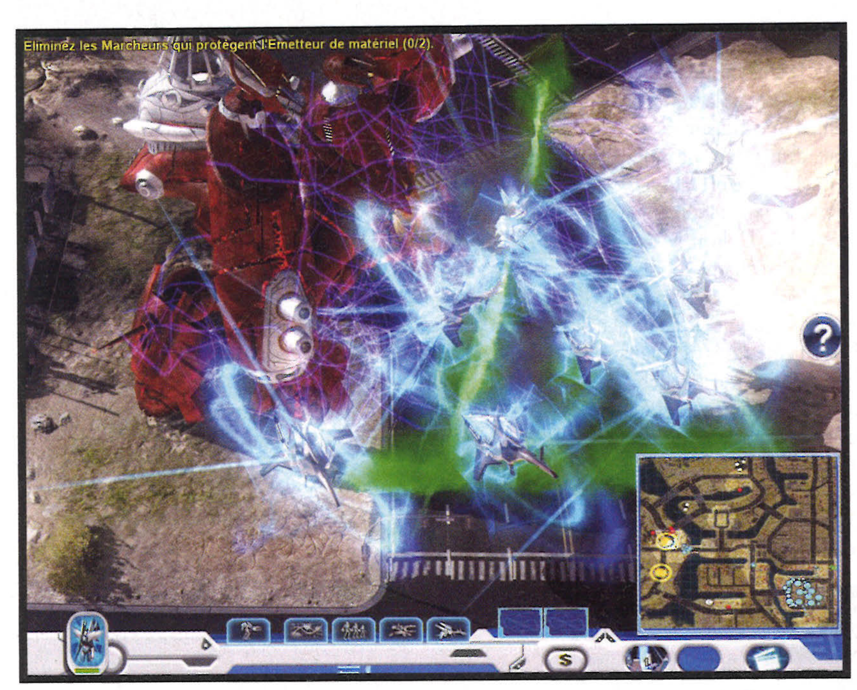
Comprendre comment fonctionne le dédale, voilà un sacré défi.

bien reconnaître que même après trois épisodes, les réponses ne se bousculent pas. Mais que voulez-vous, son univers hermétique fascine. Vous ne croiserez presque personne et ne recevrez aucune aide. Autour de vous il n'y a que des murs, de l'eau, des machines et des portes. Comprendre le fonctionnement du Rhem par moi-même fut un exploit qui faillit d'ailleurs me coûter une calvitie précoce. Et croyez-moi, supplier des battants clos de s'ouvrir ne sert à rien. Vos seuls recours sont la logique et le sens de l'observation. Alors non, Rhem 3 n'est pas une aventure pour les pieds tendres. Cela dit, les joueurs contemplatifs et autres fanas de Myst-like peu regardants sur les prouesses techniques y trouveront leur compte…

Lucky

Universe at War Earth Assault

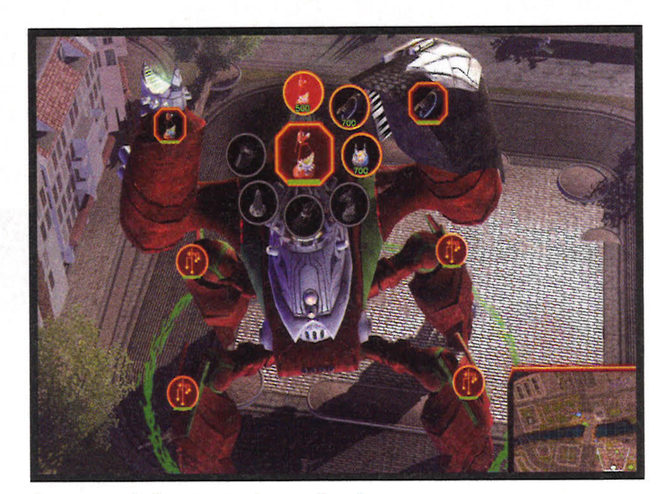
LA GUERRE DES MONDES



Il faut bien ça pour détruire un de ces satanés Marcheurs...



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR PETROGLYPH/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



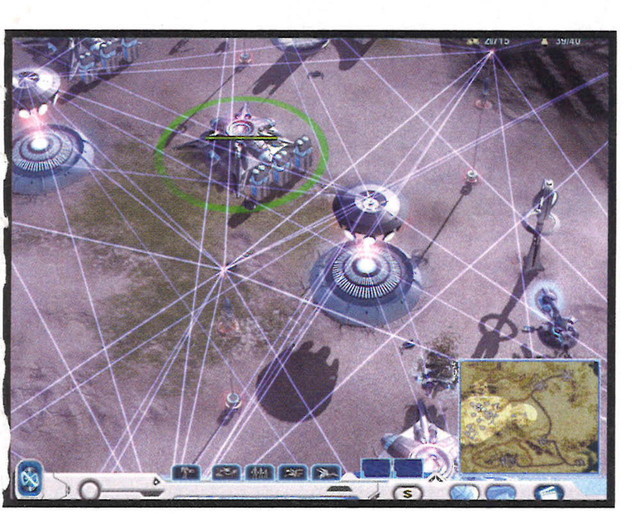
On peut optimiser toutes les parties du corps des Marcheurs. Enfin, quand je dis « on », je parle des joueurs PC.

DAVID VINCENT LES AVAIT VUS MAIS PERSONNE NE VOULAIT LE CROIRE... AUJOURD'HUI, C'EST TROP TARD, LES ENVAHISSEURS DÉBARQUENT EN MASSE SUR LA PLANÈTE TERRE ET CE N'EST CERTAINEMENT PAS POUR JOUER À LA BELOTE...

Pauvres petits humains misérables, ça leur pendait au nez depuis des millénaires. Les extraterrestres existent bel et bien, oui, et ils vont même leur mettre une bonne branlée. Désolé pour ma vulgarité mais incarner la faction Hiérarchie pendant quelques jours ça vous requinque un homme, même petit et misérable. Car sous ce nom impitoyable se cache la race la plus méchante et la plus impressionnante du jeu, celle qui dispose des incroyables Marcheurs, sortes d'usines sur pattes hautes d'une moitié d'écran. Si vous comptez attaquer une de ces machines, prenez soin de lui péter les jambes et les bras avant d'attaquer le noyau. Et si, tout fier, c'est vous qui en êtes l'heureux propriétaire, optimisez soigneusement les différentes cavités pour en faire une arme ultime. Bref, c'est gros et ça poutre comme le résumerait bien Cyd. Dans le rôle des gentils, j'appelle la faction Novus. Elle veut aider les humains à sortir de cette mouise et compte sur sa robotique de pointe pour sauver ce qui peut encore l'être. Particularité très Protossienne, elle a besoin d'un réseau de lignes électriques pour alimenter ses structures, réseau qui lui octroie par la même occasion la capacité de téléporter ses unités. Inspiré des civilisations précolombiennes et égyptiennes, le clan des Masari vient compléter ce triptyque. Leur force réside du côté de leur unité de base, l'Architecte, qui peut aussi bien construire que bonifier les bâtiments (vitesse de production, cadence de tir, taux de récolte des matières premières) et sur la possibilité de switcher entre deux attitudes de combat. Le passage de l'une à l'autre se fait en quelques secondes et en un seul clic. En mode Clair, les unités Masari ont une meilleure ligne de mire et une portée plus grande. En mode Sombre, leur armure est renforcée et leur rapidité décuplée. Et l'humanité dans tout ça ? Pour une fois c'est la victime, et elle est bien mal barrée. On incarne bien quelques Ricains désespérés dans le prélude de la campagne, mais pas de quoi botter les fesses des envahisseurs...

Tu sais pas viser ou quoi ?

Malheureusement, il y a comme un problème au niveau du gameplay. Certains éléments donnent envie d'applaudir, d'autres de se taper la tête contre



On ne m'avait pas dit que Spiderman bossait pour les Novus...



Un peu de technique

Pas de problème à noter avec un PC de dernière génération (Core 2 Duo, 2 Go de Ram, GeForce 8800). Et ça tourne même pas trop mal sur Vista, la classe. En revanche, impossible de vous dire aujourd'hui que les serveurs sont stables et que le framerate ne se casse pas la gueule en multi.

Chaque faction possède un arbre de recherche à trois branches. Elle peut développer jusqu'à six éléments au total, sur 12 possibles.

un mur. En fait, tout dépend de quel côté on se place. Pour être plus précis, le titre de Petroglyph a un gros souci de « cible ». À qui s'adresse ce jeu ? Telle est ma question. Première hypothèse : aux n00bs, euh… pardon, aux consoleux, puisque le jeu est également dispo sur 360. Outre les effets spéciaux tueurs d'épileptiques et les unités démesurées, il y a plusieurs éléments confortant cette hypothèse. J'ai en tête, notamment, le très ingénieux système d'onglets/raccourcis dédiés à la production militaire ou la récolte automatisée des ressources. J'aurais donc pu proposer ce jeu à Styx si… si à côté de ça, on n'était pas noyé sous le nombre d'upgrades et les capacités spéciales de chaque unité. La gestion des unités et de leurs capacités forme d'ailleurs le cœur du gameplay, et c'est pas franchement quelque chose qui se gère facilement au pad. Avec ça, on est forcé de penser que ce titre s'adresse aussi aux spécialistes du genre. Cette contradiction bizarre est d'autant plus regrettable que la réalisation n'est pas degueu, que le rythme n'est pas trop lent pour un jeu cross-platform et qu'on a vu bien pire en termes d'I.A. et de pathfinding.

Quatorze juillesque

En plus de ça, le titre de Petroglyph claque bien les mirettes. Toutes les unités ne sont pas logées à la même enseigne mais on sent que le studio a tenu à nous pondre de vrais designs futuristes. Pas comme dans le machin de Chris Taylor sorti l'an dernier. On apprécie alors d'autant plus les incessants effets visuels déclenchés par les capacités des unités. Imaginez des bastons façon feu d'artifice, avec des tirs blanc métallique et bleu canard chez les Novus, vert anis chez la Hiérarchie, et jaunes et violets chez les Masari. Même si ce n'est pas le must du bon goût et de la réalisation technique, UAW s'en tire bien. Seuls éléments bâclés, les environnements, vides, et les textures de terrain, peu détaillées. UAW peut-il convaincre les tacticiens chevronnés ? Difficilement, la faute à une campagne assez fade et à tous ces petits défauts



d'ergonomie (notamment sur tout ce qui est gestion et formation de groupe) qui agacent au plus haut point les spécialistes. Des soucis qui ne gêneront probablement pas les joueurs occasionnels, moins regardants sur les finitions et plus sensibles à la dimension spectaculaire dans laquelle le jeu de Petroglyph excelle. Pour eux, pourquoi pas.

Sundin



La Guerre des Modes

Universe at War est un jeu cross-platform, ce qui signifie que les joueurs PC pourront manger du joueur console via le mode multi. À l'heure du test, il nous est malheureusement impossible de vous dire s'il y a foule ou pas. Mais de toute façon, avant de partir bâcher les consoleux, faites vos gammes sur la campagne solo. Pas forcément palpitante d'un point de vue scénar et très linéaire, elle permet néanmoins de se familiariser avec les multiples capacités de chacun.

En Deux Mots

Difficile de donner un avis tranché sur un jeu qui se cherche encore. Universe at War est plein de bonnes idées et possède une esthétique séduisante mais en voulant plaire à tout le monde, il déroute plus qu'il ne convainc. C'est peut-être lui le premier vrai STR pour console mais sur PC, il n'est qu'un titre agréable parmi d'autres.

- + Les combats claquent
- + De vraies unités futuristes
- + De bonnes idées de jeu
- − Ergonomie mi-figue mi-raisin
- − Trop d'up et de capa
- − Musique insupportable

6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

6 INTÉRÊT

Chess Academie Pro

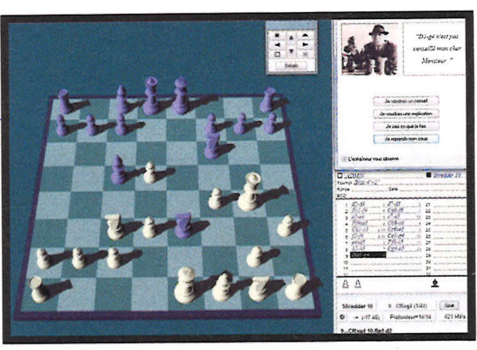
CHECKE ET MATE

Config minimum 233 MHz, 64 Mo de RAM **Éditeur** Anuman Interactive
Développeur Chessbase/Allemagne **Texte et voix** en français

DIS SUNDIN, POURQUOI IL SOURIT PAS LE MONSIEUR ? IL A POURTANT L'AIR DRÔLEMENT INTELLIGENT, ÇA LUI FAIT PAS PLAISIR ?



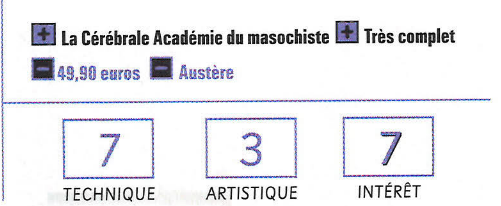
Lundi 7 janvier, 15h54. Arrivée de Chess Academie à la rédaction. Ouverture du boîtier, test olfactif. Pas de doute, le soft d'Anuman a l'odeur typique des jeux d'échecs fraîchement déballés. 17h08, fin de l'installation, lancement du logiciel. 17h10, l'ambiance me rappelle celle des pompes funèbres : votre échiquier, vous le préférez en marbre italien ou en cèdre ? On lance une partie, je place mon fou dans ton E4, tu mets ta reine dans mon F8, toi la machine, le programme, si judicieusement nommé Shredder, histoire d'aviver ma combativité et me faire croire à un remake abstrait des Tortues Ninja. 18h45 : je n'ai toujours pas gagné la moindre partie. L'entraîneur me met en garde un coup sur deux, son gros cigare cubain me menace, je vois déjà les marques rouges sur ma peau en cas de gambit mal placé. Bref, Chess Academie me fait un peu peur. À 19h02, je décide de visionner une ou deux vidéos. La petite qui les présente est pas mal, dans le style intello à lunettes. Je me rabats ensuite sur les 500 000 parties de grands maîtres enregistrées. Le hasard me fait tomber sur un



O.K., je veux bien rejouer mon coup, mais pitié, ne touchez pas à ma fille.

Alberto Andres Gonzalez contre Juan Manuel Carrasco Martinez. Lue à l'envers, la partie me fait penser au mouvement des foules, chaque pièce évoluant au milieu des autres, comme si elle cherchait à se frayer un passage. Reste qu'en fin de partie, l'indéniable laideur du soft en poussera plus d'un à conclure en trois coups.

Tuttle


+ La Cérébrale Académie du masochiste + Très complet
− 49,90 euros − Austère

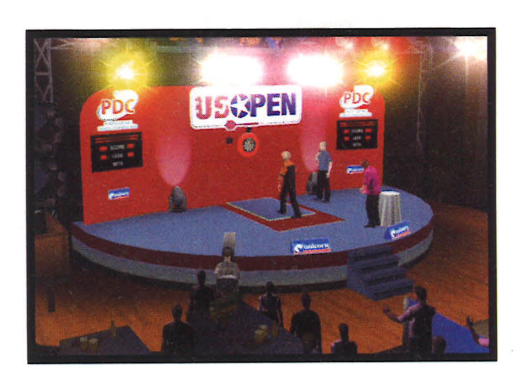
TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
7	3	7

PDC World Championship Darts 2008

SUICIDAIRE

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Oxygen Interactive
Développeur Mere Mortals/Grande-Bretagne
Texte et voix en français

JOUER AUX FLÉCHETTES, C'EST RIGOLO. EN Y AJOUTANT UNE BONNE DOSE DE BIÈRE, ÇA DEVIENT NETTEMENT PLUS MARRANT. MAIS UN JEU VIDÉO SUR LE THÈME DES FLÉCHETTES, SANS ALCOOL, LÀ ÇA DEVIENT CARRÉMENT DÉPRIMANT.



Coupe de cheveux au bol, lunettes avec verres en cul-de-bouteille sur le nez, chemise rose à fleurs et une vraie tronche de bouffeur de burger, Émile Lucien s'avance à distance réglementaire de la cible. Fléchettes en main, il exécute son premier lancer. Plein centre. Il réitère son exploit trois fois de suite. Monsieur Lucien est bien parti pour remporter cet US Open. Mais… que se passe-t-il ? Émile semble quitter la salle. On me confirme qu'il abandonne après seulement dix minutes de jeu. Notre envoyé spécial est sur place pour recueillir les mots du champion qui vient de se réfugier dans les vestiaires : « Apparently, you have quitter le game en pleine session, what's happening, Émile ? ». « C'est vraiment de la merde ce jeu, lancer des fléchettes à la souris, non mais sans déconner », signale Émile. Il ajoute également qu'il a failli se planter une fléchette dans l'œil pour rester éveillé. Il n'a jamais vu un rythme aussi lent, les minutes durent des heures. C'est terminé, Émile Lucien ne tient pas à ajouter de commentaires, il est définitivement parti. Nous n'en saurons pas plus pour l'instant, espérons tout de même que ce fabuleux champion sera là au prochain tournoi,



Sa carrière débute, pourtant admirez cette position parfaite. Émile Lucien, un futur champion : ça se lit sur sa tronche.

comme tous les ans. Et que cet abandon ne lui soit pas préjudiciable pour la suite de sa carrière.
Bon, il est évident qu'il ne se passera plus rien pour aujourd'hui. Nous allons rendre l'antenne en vous remerciant de votre fidélité pour ce grand sport qu'est le lancer de fléchettes.

Cyd

+ Licence officielle
− Dieu que c'est laid − Sans intérêt

TECHNIQUE	ARTISTIQUE	INTÉRÊT
2	2	2

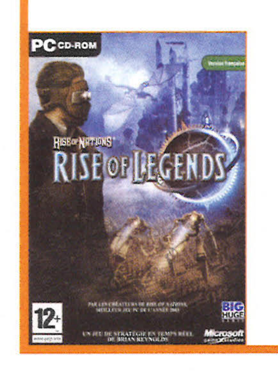
par Sundin

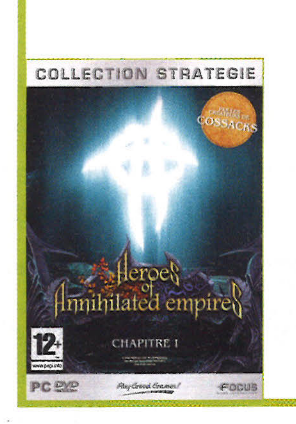
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Rise of Legends

Genre : Stratégie
Infos : 15 euros environ – CPU 1,4 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo – Microsoft
Note : 8/10 dans Joystick 182

Univers steampunk hyperséduisant, réalisation aux petits oignons et mécanismes de jeu fédérateurs, Rise of Legends aurait dû appartenir aux « légendes » de sa famille, la stratégie temps réel. Alors oui, le jeu de mots ne vaut même pas un kopeck, mais on vous assure que ce titre aurait mérité immensément plus de reconnaissance, ne serait-ce que pour la beauté de son univers, pour sa campagne solo façon jeu de plateau ou pour son système d'évolution par quartier.





Heroes of Annihilated Empires

Genre : STRPG
Infos : 20 euros environ – CPU 2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo – Édition Collection Stratégie chez Focus Home Interactive

Si je vous dis « STR ukrainien à thème historique assez moyen mais fort d'une grosse communauté », vous me répondez... ? Bon O.K., je parlais de Cossacks en fait, et dans le genre miniaturisation des unités, les gars de GSC savent y faire. Pour preuve, leur audacieux HoAE, sorti il y a un peu plus d'un an. Audacieux, car on peut y jouer de façon classique avec des centaines de minuscules unités ou bien tout miser sur un héros solitaire qui aurait trop bossé à Tchernobyl (comprendre « totalement fumé »). L'idée était très bonne, le résultat l'est malheureusement un tout petit peu moins.

S.T.A.L.K.E.R. : Shadow of Chernobyl

Genre : FPS radioactif
Infos : 15 euros environ – CPU 2,4 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo – THQ
Note : 8/10 dans Joystick 192

J'ai pensé un moment faire une page budget 100 % jeux ukrainiens. On aurait pris du vrai papier recyclé d'un arbre des alentours de Tchernobyl et on aurait fait maquetter tout ça par un Belge fan de poneys sur Windows ME. Avouez que ça aurait eu de la gueule ! Bref, si je me permets de fariboler un peu, c'est juste car S.T.A.L.K.E.R. déchire sa maman et que tout le monde en a déjà entendu parler. Non, la vraie bonne nouvelle, c'est que le FPS le plus immersif jamais inventé est désormais disponible pour une petite quinzaine d'euros.



UFO : Afterlight

Genre : Mars attacks
Infos : : 10 euros environ – CPU 1 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo – Édition PC Gold Collection chez Nobilis
Note : 5/10 dans Joystick 192

Il aurait pu être ukrainien celui-là aussi mais, manque de bol, il est tchèque. Inspiré du mythique X-Com : Ennemy Unknown, UFO mélange stratégie globale au tour par tour et tactique en temps réel à petite échelle. Dans ce nouvel épisode, la Terre est envahie par des extraterrestres et ce qui reste de l'humanité doit s'installer sur la planète Mars. Le graphisme est sympathique et le système de jeu original, alors si vous n'avez pas acheté de sac à sapin cette année, pourquoi pas !

Êtes-vous pro-pubère ?

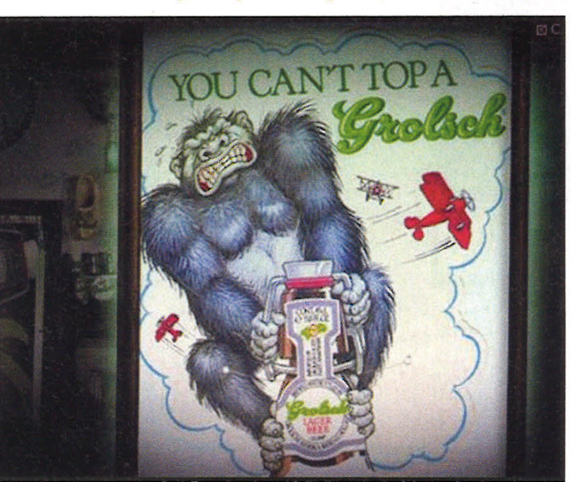
L'influence de la pub sur nos jeux

PAR TUTTLE

Certains y voient une source de pollution visuelle ou sonore, d'autres un levier financier de premier ordre, voire un outil à renforcer l'immersion. Dix ans après la sortie de Gran Turismo sur Playstation, le rôle de la pub dans nos jeux est-il toujours le même ? Advergames, sponsoring, panneaux in game : une chose est sûre, la publicité prend aujourd'hui des formes très diverses et relève de problématiques fort complexes.



Le jeu d'enquête Grolschgardens, une assez bonne surprise.



On a beau dire, la présence de BP dans le dernier Sim City restait assez discrète.

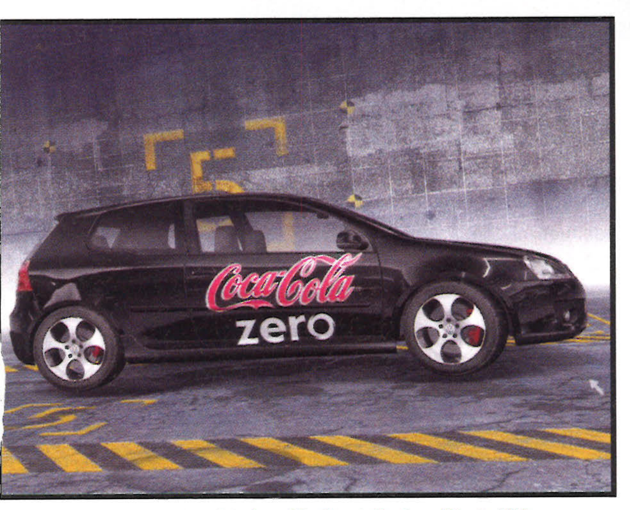
Il fut une époque où personne n'aurait pensé à utiliser le jeu vidéo à des fins publicitaires. Sa place au sein des autres loisirs restait à définir, l'identité des joueurs était assez méconnue et, par voie de conséquence, le potentiel lucratif des jeux restait à établir. Même avec la popularisation du jeu vidéo grâce aux consoles de salon (1985, sortie de la NES ; 1994, sortie de la Playstation), ce média resta relativement ignoré des publicitaires. Certains jeux de sport (comme Gran Turismo) proposaient de conduire des modèles célèbres (la Corvette 96 Grand Sport, l'Impreza 22B, la FTO GR, etc.), personne ne parlait pour autant de jeux publicitaires. Satisfaire le désir de possession, poser une ambiance plus vraisemblable ou même réaliste, telle était l'idée. Et sans doute ces attentes sont-elles à l'origine du processus qu'on connaît. Le cas Tony Hawk est, à ce sujet, fort intéressant. Le jeu est un exemple typique de soft à licence : une star du skateboard accepte d'associer son nom et son image à un jeu en échange d'une rétribution, avec le succès à la clef. S'agit-il pour autant de jeux publicitaires ? Probablement pas. Le titre d'Activision n'a pas pour fonction de faire la promotion du sportif, mais se sert de ce dernier pour mieux vendre son produit. Activision avait compris que le joueur ne cherche pas seulement à posséder. Il cherche également à s'identifier. De nombreux titres utiliseront cette méthode pour s'imposer face à la concurrence : Pro Evolution Soccer ou Colin McRae, par exemple. Où

s'arrête le jeu licence, où commence le travail publicitaire ? La limite est plutôt floue et ce ne sont pas les jeux dérivés qui nous aident à clarifier l'ensemble.

PRODUIT DÉRIVÉ OU PUB SOUS MASCARA ?

Prenez Aladdin sur Megadrive, les point and click Agatha Christie ou encore Transformers. Aussi différents soient-ils, ces exemples ne semblent pas mélanger inspiration et publicité. Le premier reste fidèle au film, mais dans le but d'asseoir son succès. Les seconds proposent leur propre interprétation des romans. Mais qu'en est-il du troisième ? Comme les deux premiers, Transformers s'inspire d'un produit déjà existant : les jouets (et le dessin animé). Mais le jeu d'Activision est sorti dans le même laps de temps que le film. Même si le but de l'éditeur était de se remplir les poches en surfant sur un futur hit cinématographique, le jeu avait aussi pour fonction de construire un buzz


Power Rangers ? Ah, non, pardon, ce ne sont que quelques bimbos de 9 Dragons.



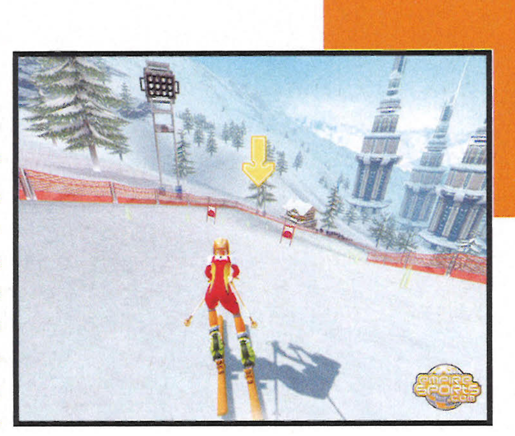
Dans Need for Speed ProStreet, il est possible de débloquer une voiture aux couleurs de Coca Cola Zero.

avec le film en point de mire. Ratatouille, Lucky Luke, Beowulf... sans être des publicités vivantes, ces jeux remplissent un rôle important dans une stratégie marketing plutôt que d'en être les premiers bénéficiaires. Est-ce la cause de leur médiocrité ? J'aimerai bien vous répondre par l'affirmative, mais certains jeux publicitaires purs et durs nous fournissent de sacrés contre-exemples.

ENTRE ADVERSION ET ADVERGAMES

Alors bien sûr, dans le lot, des générateurs de daubes en boîte, il en existe un bon nombre. Je veux notamment parler de Kuma Games, dont la spécialité est de proposer des jeux/pubs d'émission TV américaines. On y trouve par exemple Dogfights, un simulateur de combat aérien pensé pour faire de la pub à History Channel. Dans une idée assez proche, The Kill Point Game est une sorte de peudo-shooter en vue à la 3e personne, où il s'agit de revivre arme au poing certaines séries TV américaines aussi fameuses que fumeuses : The Kill Point et Sunday Nights. Outre ces deux inoubliables fleurons d'innovation et de bon goût, l'éditeur propose six autres advergames dont je vous laisse le soin de découvrir l'adresse ... hum ... par vous-même. Oh, vous y tenez vraiment ? Alors la voici, mais ne venez pas vous plaindre après www.kumagames.com. Après le choc Kuma, on se dit forcément que tous les jeux publicitaires doivent être du même acabit, si bien qu'il est assez difficile de se motiver pour se remettre en chasse. Pourtant, certains méritent vraiment le détour. Comme ce jeu d'enquête situé sur le site officiel de la bière Grolsch Gardens www.grolschgardens.com. Oui, dit comme ça, on peut s'attendre au pire. N'écoutant que mon courage et l'appel de mon foie déjà engorgé pour cause de surfête, j'ai mis de côté mes a priori et suis parti décapsuler quelques bonnes bouteilles virtuelles. Ou plutôt le croyais-je, la pub en question étant en réalité un jeu d'aventure point and click fort bien développé. Le nombre de pièces à explorer est tout simplement bluffant. L'ambiance, particulièrement réussie, colle très bien avec celle des films noirs type années 30. Quant à la pub elle-même, elle est soit discrète – une bière sur un bureau de détective, quoi de plus naturel – soit mise en avant de manière audacieuse. Je pense à cette chambre avec un frigo, une affiche de film d'aventure et plein d'autres items, tous peints en vert translucide. Dans un genre assez différent, on peut aussi songer à www.aperturescience.com, un browser game dont la fonction était de préparer l'arrivée de Portal. Citons enfin le cas Ad-Invaders, un studio français spécialisé dans la réalisation de jeux publicitaires. Leur plus célèbre création est le jeu de rallye Toyota Auris Experience Ice II. Le soft, réalisé en 3D, permet de piloter une Toyota Auris sur un circuit de rallye célèbre,

EMPIRE OF SPORTS, EMPIRE DES PUBS ?



Empire of Sports sera-t-il un advergame ? Probablement non. Alors qu'est-ce que vient faire cet encadré au milieu de la page, me direz-vous ? Eh, bien, il vient vous rappeler que la pub n'en sera pas moins très présente, que ce soit sur les vêtements, les équipements ou les bâtiments. Et puis, bon, pendant qu'on y est, je vous rappelle aussi que le principal financeur de ce MMO est suisse, que c'est une société de marketing spécialisée dans la promotion d'événements sportifs.


Une map de Counter-Strike aux couleurs de QPad.



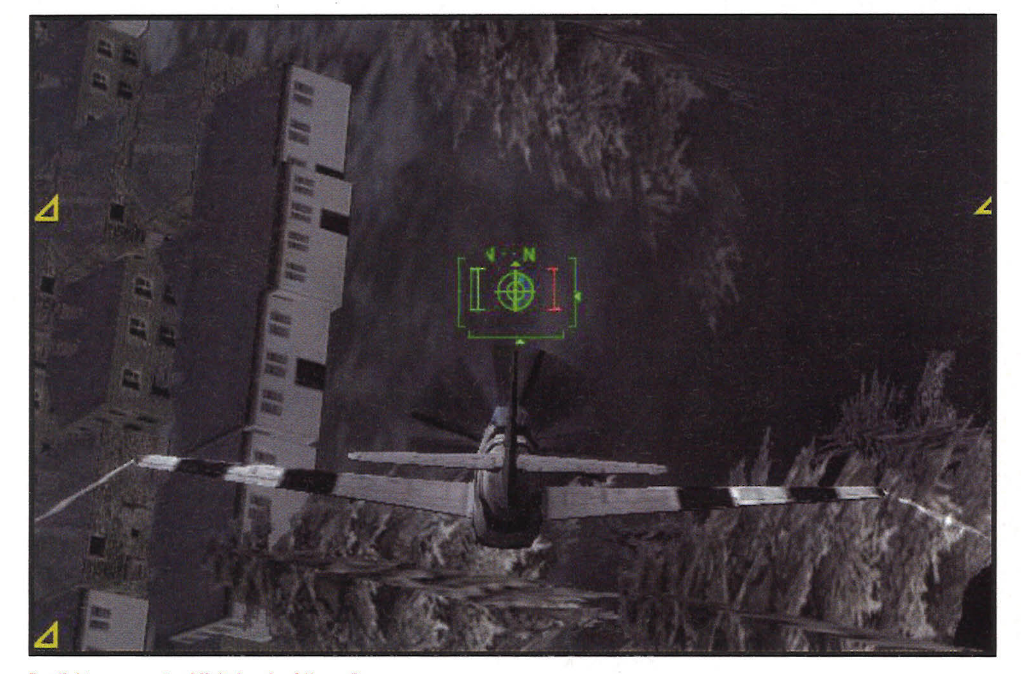
Outre ce jeu pour Toyota, Ad-Invaders a également réalisé un advergame TDU2.



avec le pilote Olivier Panis en intercesseur. Si vous avez suivi, vous devez donc en avoir déduit qu'il s'agit d'un jeu commandé par Toyota, dans lequel on trouve plusieurs liens vers le site officiel du constructeur. Exit ces derniers détails, on pourrait tout à fait y voir la démo d'un jeu indie particulièrement bluffant techniquement... de quoi tirer pas mal d'hypothèses sur de futures convergences entre jeu de sport et jeu publicitaire. Jusqu'à quand la distinction restera-t-elle pertinente ? Tant qu'il existera autre chose que des jeux réalistes, me direz-vous.

JOUEZ À BOTFIELD ET DÉCOUVREZ LE NOUVEAU KALASHNIKOV B 392

Prenant appui sur cette transition d'une rare habileté, il est en effet temps de s'interroger sur les limites de l'usage de la pub dans les jeux. Pour le moment, les exemples cités n'avaient pas grand-chose à se reprocher. Maintenant, qu'en est-il des jeux comportant des panneaux publicitaires dont la présence reste mal justifiée ? Prenez le cas de certaines maps Counter Strike ou Battlefield 2142. Pour le coup, difficile d'argumenter en soutenant que deux ou trois panneaux aident à poser l'ambiance. Parce qu'il est difficile de trouver une publicité en accord thématique avec un FPS sans tomber dans le mauvais goût ou parce que ces softs n'entretiennent qu'un lointain rapport avec le réel (pour les jeux futuristes ou med-fan notamment). Parce que le joueur lambda n'en retire aucun avantage (à la différence du Pro-gamer sponsorisé par sa marque), la publicité apparaît comme une intruse. Certains joueurs peuvent alors commencer à y voir une forme de tyrannie. Acheter un jeu dans le but de s'évader, pour se voir imposer ces mêmes images qui envahissent le quotidien, voilà qui peut être ressenti comme une violence, d'autant que dans la plupart des cas, ces publicités n'ont rien d'optionnel. Sim City Societies illustre bien le problème : comment peut-on faire payer 60 euros au consommateur pour lui imposer la présence d'une entreprise aussi controversée que BP ? À ce stade, la publicité entraîne le


Dogfights, un navet publicitaire signé Kuma Games.

ON N'ARRÊTE PAS LE CYNISME...

Et surtout pas Pepsico. La compagnie a annoncé son désir d'apporter son soutien financier au combat contre l'obésité au Mexique... en servant de sponsor pour un tamagotchi-like. Ce sera peut-être un jeu light, qui sait ?



Building and CO, un jeu sponsorisé par les professionnels du BTP.

joueur sur un terrain idéologique et politique sans l'en avoir averti au préalable (oubliez la jaquette, j'ai vérifié). Pour autant, faut-il diaboliser la publicité ? Si cette dernière peut être considérée comme néfaste quand elle vient s'opposer au besoin d'évasion du joueur, impossible d'oublier le levier financier qu'elle représente également. Pensez à Anarchy Online. Grâce à la publicité, Funcom a pu proposer aux joueurs de découvrir la première partie de son MMO sans leur demander le moindre kopeck. Plus encore, cette source de revenu supplémentaire lui permettait de conserver un statut de développeur indépendant. La pub, parangon de la liberté créatrice ? Quoi qu'on puisse penser de la compatibilité de ces deux termes, nombreux sont ceux qui se sont posé la question. David Perry a ainsi décidé de miser tout sur cette idée et de rendre ses prochains MMO gratuits ... et remplis de publicités durant les temps de chargement et dans la fenêtre de la mini-map. Seul petit problème, les MMO du pauvre (pas tant que ça quand même, NdStyx) David ne semblent pas trouver de joueurs, à commencer par le pitoyable 9 Dragons. Est-ce la pub qui les a fait fuir ? Ou tout simplement la faible qualité du titre ? Sans doute un peu les deux.

SECOND LIFE, DÉCHARGE PUBLIQUE À RÉSEAU OUVERT ?

Jusqu'à maintenant, nous avons toujours envisagé l'idée que la publicité venait de l'éditeur. Mais le cas de Second Life nous pousse à tirer d'autres conclusions. Si les serveurs de Second Life sont envahis par la pub, si on peut en trouver sous forme de vidéos en streaming, de panneaux, d'annonces radio, de tee-shirts, d'hommes-sandwiches, de spams, de magasins vitrines et de newletters in game, de qui est-ce le fait, si ce n'est des utilisateurs ? Ils représentent les intérêts de grandes marques venues du monde réel, d'instituts politiques, ou de joueurs-décideurs impliqués dans le MMO et sous leur influence, de nombreux endroits se sont vus progressivement submergés par la publicité et cela sans s'inquiéter de la sensibilité des autres utilisateurs. Plus que partout ailleurs, Second Life a ainsi montré que, sans contrôle, la publicité pouvait venir parasiter, polluer et à terme détruire la cohérence d'un environnement virtuel. IBM, Adidas, Christian Dior, Toyota, BNP Paribas, Endemol, Audi, MTV, Playboy, Dell, Budweiser : dans ce processus, les marques les plus connues ont peut-être été le plus médiatisées, mais elles ne sont pas à l'origine de cette situation. C'est ainsi : le seul responsable de cette situation n'est nul autre que le business-player, celui-là même qui cherche à vendre ses nouveaux meubles vintage, ses nouveaux véhicules volants, ses nouvelles emotes ou ses nouveaux H.U.D. Dans Second Life, personne n'était là pour imposer de cohérence



Une voiture de GTR aux couleurs de Siemens

et c'est pourquoi la publicité s'y est installée aussi spontanément. Ces dernières années, les ressources employées par les publicitaires dans les jeux se sont multipliées en nombre et en forme. Sponsoring, ad-games, panneaux in game, tenues pour avatar, maps dédiées, véhicules de marque : c'est à celui qui trouvera la nouvelle astuce pour rendre son produit visible sans constituer de gêne pour le joueur. Et pourtant, c'est bien là le paradoxe, le joueur pourrait bien être, à terme, l'acteur principal de la généralisation des pubs dans les jeux. Donnez le pouvoir au joueur, permettez-lui de créer : il vous truffera chaque recoin avec de la pub, s'il en a le pouvoir. Un postulat bien amer, mais rendu vraisemblable par l'exemple Second Life. Comptons sur IGA et Massive pour avoir déjà intégré cette donnée dans leurs futures stratégies de développement.





Tony Hawk

Dell, une grande marque parmi d'autres, noyée dans la masse de panneaux et d'objets publicitaires présents sur Second Life.

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

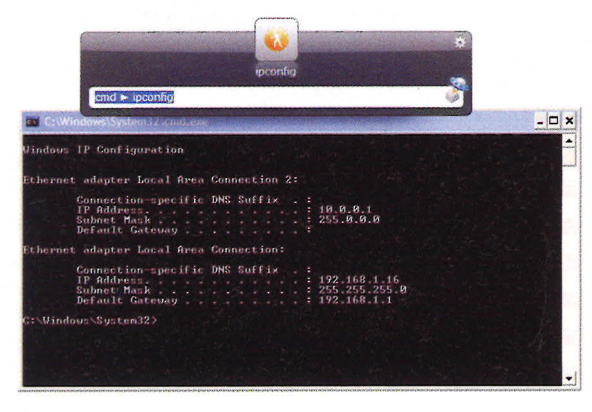
L'hiver est souvent propice au développement de nouvelles applications de qualité. À croire que le froid pousse les gens à rester devant leur PC plutôt que de sortir. On ne va pas s'en plaindre, d'autant que les nouveaux venus tels Defraggler ou ImageSorter méritent véritablement le détour. Alors arrêtez-vous sur nos pages. En plus, ça nous fait plaisir...



Pour effectuer une recherche sur IMDB, il suffit de taper les quatre lettres suivies de la touche tab et d'entrer sa recherche. Cela marche avec tous les sites connus.

Launchy

Depuis la dernière fois que l'on vous avait parlé de Launchy, ce petit utilitaire qui permet de lancer vos programmes s'est copieusement bonifié. Entre autres avec sa capacité à réindexer plus régulièrement le contenu, il ne le faisait qu'au lancement de l'application ou sur demande auparavant. Fatalement, ça rend Launchy beaucoup plus pratique. Mais ce n'est pas tout, on appréciera les plugins préinstallés qui permettent entre autres de servir de calculatrice, de rechercher ses bookmarks, mais aussi d'effectuer des recherches sur IMDB, Wikipedia, Google et des tas d'autres sites. Scan de répertoires, nouvelle interface, et même support de Windows Vista pour les gens qui n'ont pas de goût, Launchy est un bijou dont les nouvelles versions sont assez rares. Profitons de celle-ci.



Les plugins étendent les fonctionnalités, comme par exemple celui-ci qui permet d'ajouter des paramètres. En tapant cmd, tab, puis ipconfig par exemple, Launchy lance l'utilitaire réseau dans une nouvelle fenêtre.

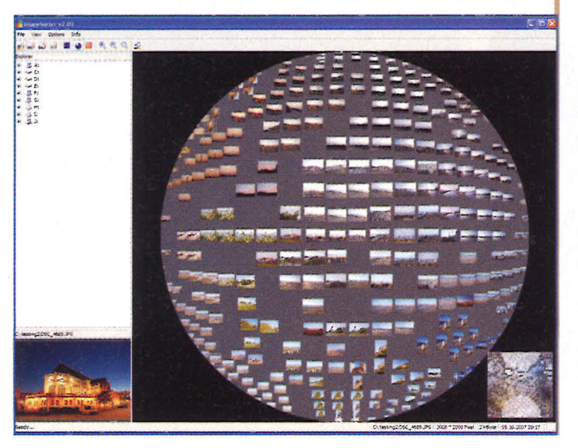
- VERSION : 2.0
- ÉDITEUR : Josh Karlin
- LICENCE : Open source
- URL : www.launchy.net

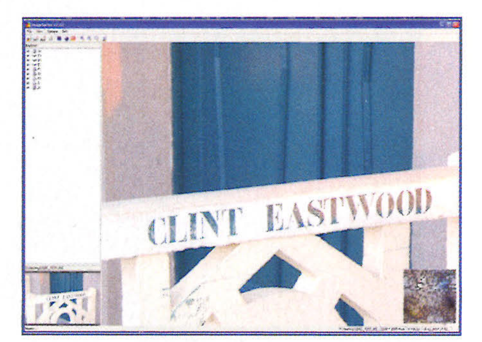
ImageSorter

- VERSION : 2.02
- ÉDITEUR : Kai Hue Barthel
- LICENCE : Freeware
- URL : http://mmk.f4.fhtw-berlin.de/?page_id=40/lang-pref/en/

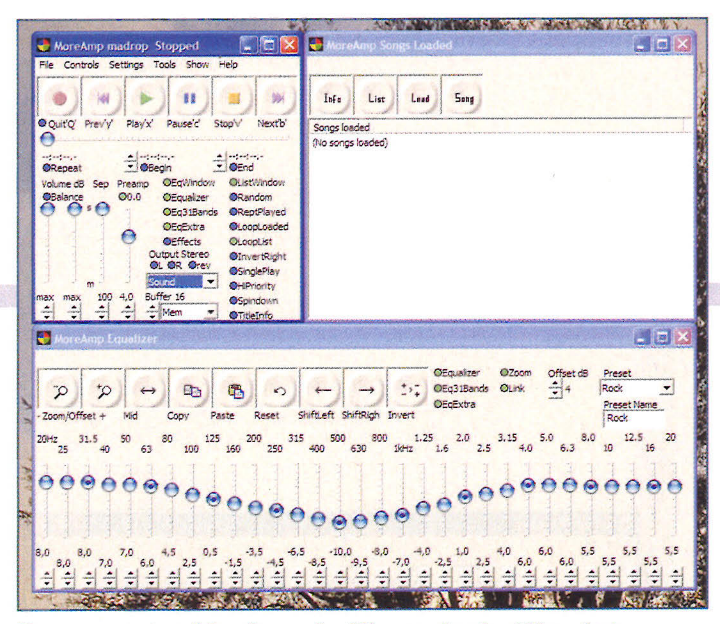
Les utilitaires doivent-ils toujours être utiles ? Avant de se lancer dans un débat étymologique sans fin, permettez-moi de vous présenter une application dont vous pourriez probablement vous passer. ImageSorter est un logiciel qui permet de trier vos images par nom, par taille ou par date. Pas de quoi casser trois pattes à un poney ? Si, et même une quatrième avec son mode de tri par couleurs. Le logiciel analyse les couleurs de vos photos présentes dans un dossier et va trier vos clichés afin d'en faire une jolie mosaïque. On peut déplacer la mosaïque, sélectionner une photo pour avoir une prévisualisation et un double-clic ouvre même une autre fenêtre avec un mini-visualiseur. Une sorte d'ACDsee en light. Son truc en plus, c'est le mode de visualisation sphérique. Vos clichés sont alors projetés sur une sphère que vous pouvez faire tourner dans tous les sens à la manière d'une mappemonde. C'est beau, rapide, fluide, et en prime vous pourrez zoomer magiquement sur vos photos d'un coup de roulette pour les voir en plein écran si vous le souhaitez. On avait déjà vu quelques petites tentatives de logiciels de ce genre, utilisant la Ram de la carte 3D mais la chose ramait tellement que nous n'avions pas osé vous en parler. ImageSorter vous permettra d'épater vos amis à l'image d'un 3D Mark ou du RTHDRIBL. Ce n'est déjà pas si mal...

Avouez que cette sphère est tout simplement magnifique !





On peut zoomer complètement les photos jusqu'à leur taille réelle. 800 Mo de Ram consommé, mais qu'importe, c'est la classe...

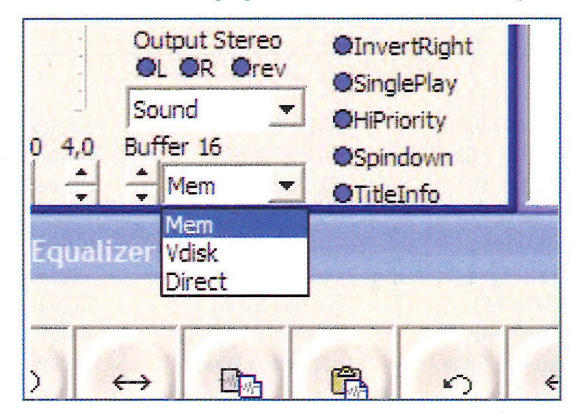


Non, on ne peut pas faire plus moche. Même en cherchant bien, c'est impossible.

MoreAmp

Le problème avec les logiciels issus de l'univers linux, c'est que très souvent leurs portages sous Windows nous gratifient d'une interface particulière. Enfin, si par « particulière » vous entendez un outrage total aux règles des interfaces homme-machine (IHM) et, plus simplement, au bon goût. Des sliders vaguement inspirés de MacOS X (la version de 2001), des boutons qui utilisent le très connu code couleur vert pour « on » et bleu pour « off », le tout compacté dans une fenêtre ridiculement petite. Ou plutôt trois fenêtres, puisque le gestionnaire de « playlist » dispose de sa propre fenêtre, tout comme l'égaliseur et son preset « rock » par défaut qui vous donne envie de vous mettre au hip-hop. Bien entendu, déplacer la première fenêtre fait glisser les trois simultanément, qu'elles soient collées ou pas. En ne faisant passer au premier plan que la première fenêtre, et pas les autres. Généralement, un dixième de ces fautes de goût aurait fait que je ne vous aurais même pas parlé de MoreAmp. Mais on va prendre sur nous parce qu'il dispose d'une fonctionnalité assez fantastique, particulièrement pour les possesseurs d'ordinateurs portables. MoreAmp se propose de charger dans un ramdisk vos fichiers musicaux. L'idée étant de charger tous les fichiers d'un coup dans la mémoire de votre PC dans un buffer d'une taille que vous pouvez définir (en cliquant en bas et au milieu de la première fenêtre de l'interface, sous « Buffer 16 »). L'avantage est qu'en chargeant tout d'un coup, votre disque dur peut se mettre en veille si vous ne l'utilisez pas pour une autre tâche. Mieux, sa gestion est intelligente et si votre liste de fichiers dépasse la taille de votre tampon, il attendra que le tampon ait été « joué » pour le remplir à nouveau, et donc limiter toujours plus l'usure des têtes de vos disques durs. Sachant que la lecture de MP3 en tâche de fond est responsable de la mort d'un paquet de disques durs de PC de bureau dans le monde (ou dans notre rédac), on vous conseillera fortement de jeter un œil à MoreAmp. Plissez l'œil, l'interface vous paraîtra moins laide. Car le reste est fantastique.

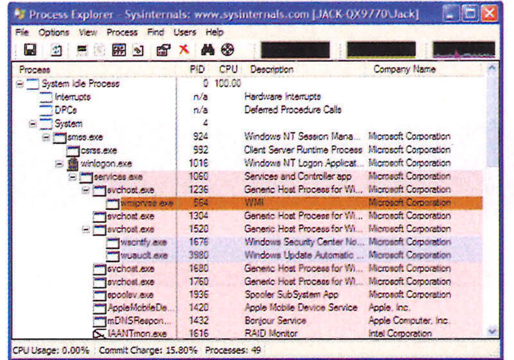
- **VERSION : 0.1.21**
- **ÉDITEUR : moreforge**
- **LICENCE : Open Source**
- **URL : http://sourceforge.net/projects/moreamp/**



C'est ici que l'on choisit le mode de lecture. Mem est un chargement en Ram, Vdisk utilise un disque virtuel qui regroupera toutes vos chansons (une clef usb par exemple), tandis que le mode direct est équivalent à ce que proposent tous les lecteurs classiques.

Sysinternals Suite

Vous vous souvenez probablement que Mark Russinovich, auteur prolifique d'Autoruns, Process Explorer ou encore Rootkit Revealer a vendu son â… pardon, a rejoint les rangs des employés de Microsoft, qui diffuse désormais ses utilitaires en continuant à les mettre à jour. Microsoft a eu la très bonne idée de regrouper tous les utilitaires anciennement développés par Sysinternals sous la forme d'un pack gratuit. Le tout ne fait que 8 Mo, et on vous le recommande chaudement tant les outils présents à l'intérieur peuvent sauver la vie d'un Windows.



L'occasion de vous rappeler que Process Explorer est désormais en version 11.04.

- **VERSION : Build 181207**
- **ÉDITEUR : Microsoft**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/0e18b180-9b7a-4c49-8120-c47c5a693683.aspx**

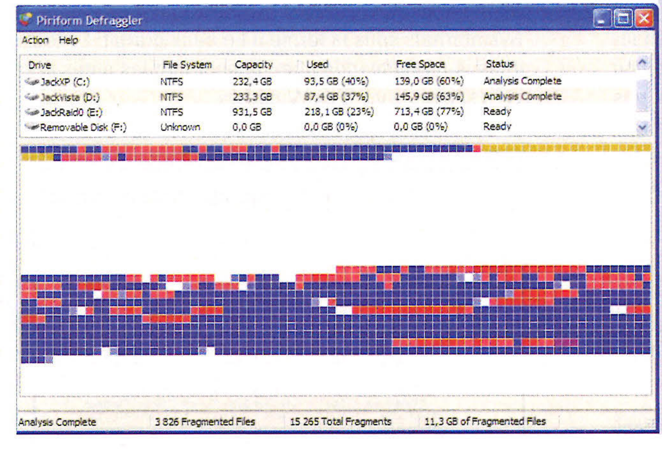


Des Utilitaires à la Mode

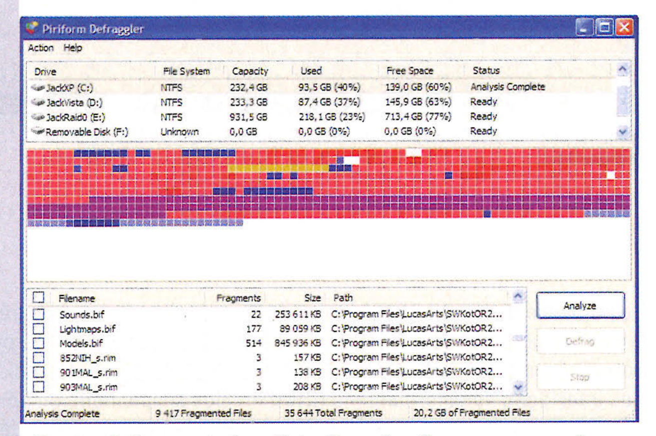
PAR C_WIZ

Defraggler

Le problème des très bons utilitaires de défragmentation est qu'ils sont généralement payants. Même si tout est relatif, à nos yeux O&O Defrag mérite amplement ses 49 euros par exemple. Reste que pour ceux qui préfèrent la gratuité, les solutions ne sont pas trop nombreuses. Du coup, l'arrivée de Defraggler est une bonne nouvelle. Surtout qu'on le doit aux auteurs de deux logiciels que l'on aime bien, à savoir les très bons CCleaner (suppression de fichiers inutiles) et Recuva (récupération de fichiers effacés par erreur). Defraggler est encore en version bêta, et cela se sent un peu dans l'interface. Il y a malgré tout des choses assez chouettes, après avoir analysé votre disque, il affichera la liste des fichiers les plus fragmentés. Une très bonne idée, d'autant que l'on peut ainsi choisir de recoller les fichiers qui nous paraissent les plus essentiels. Sans passer par cette interface, on pourra demander de défragmenter un fichier ou un répertoire. Une bonne idée étant de le faire sur un jeu dont les temps de chargement sont particulièrement longs. Une défragmentation peut faire des miracles. La version bêta manque d'options utiles comme le fait de choisir où mettre les fichiers défragmentés (on préfère mettre les fichiers peu accédés à la fin du disque et les très accédés au début, notablement plus rapide). On suivra donc avec attention son évolution, les développeurs de Piriform promettant un tas de nouvelles options une fois sortis de la bêta.



Defraggler utilise une vision « volume » telle que vue par Windows. Cette partition appartient à un disque coupé en deux morceaux, ce qui explique que tous les fichiers soient réunis dans la seconde moitié du disque.



Des tas de fragments dans Kotor 2, ça n'explique pas pourquoi il ne me charge plus les textures du décor, mais bon, passons...

- **VERSION : 1.0.1.44 bêta**
- **ÉDITEUR : Piriform**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.defraggler.com**

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :*
Gomplayer 2.1.8.3683
Media Player Classic Home Cinema 1.0.11.0
VLC 0.8.6c
Media Portal 0.2.3.0
- *Lecteurs audio :*
iTunes 7.5
Winamp 5.51
Foobar 2000 0.9.5b9
Deliplayer 2.50
- *Mailreaders :*
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.9
- *NewsReader :*
Pan 0.132 bêta
Newsleecher 3.9b11
Xnews 6.1.3
- *Pagers Internet :*
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.8.1
Windows Live Messenger 8
- *Anti-lourds :*
Spamihilator 0.9.9.32
POPFile 1.0.0
AdAware 7.0.1.5
HijackThis 2.00 bêta
Autoruns 9.00
ClamWin 0.91.2
- *Downloaders :*
FDM 2.5.737
WinBITS 1.0
- *Customisation :*
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b
- *Clients FTP :*
FlashFXP 3.6RC3
FileZilla 3.0.4.1
SmartFTP 2.5.1008
- *Browsers Web :*
Firefox 3.0 bêta 3
Netcaptor 7.5.4
- *Browsers d'images :*
ACDsee Pro 2
Xnview 1.92
- *Optimisation système :*
CCleaner 2.03.532
Defraggler 1.01.44
Process Explorer 11.04

ABONNEZ-VOUS À joystick

et recevez en AVANT-PREMIÈRE ce jeu fascinant !



POUR VOUS **72€** SEULEMENT

soit + de 46 % de réduction !

+

INCARNEZ UN MAÎTRE ASSASSIN !

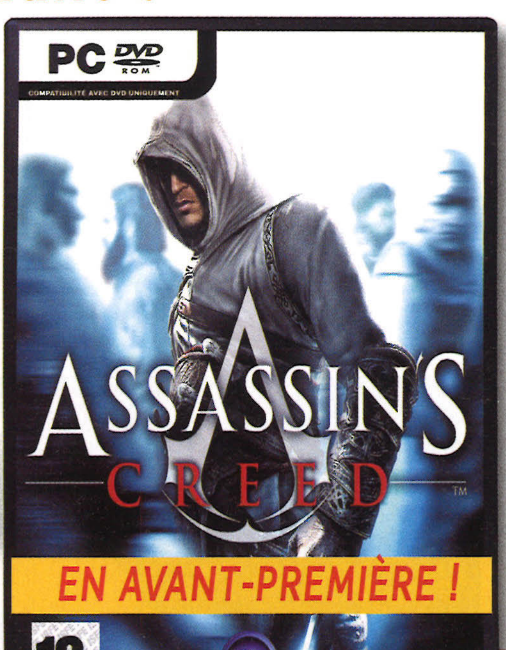


**Photo non contractuelle et dans la limite des stocks disponibles

Joystick (1 an/13 n°)	84,50€*
+ Le jeu **ASSASSIN'S CREED™** (version PC)	49,98€**
Total	~~134,48€~~

Jérusalem, 1191 ap. J.-C.
C'est la troisième croisade. La Terre sainte est à feu et à sang. Vous incarnez un Assassin d'élite, chargé de mettre un terme aux hostilités en s'attaquant à la fois aux Croisés et aux Sarrasins. Mais votre mission va mettre à jour les rouages d'une véritable machination et vous plonger au cœur d'un conflit qui menace la Terre sainte et le reste du monde.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N°s** + **le jeu ASSASSIN'S CREED™** (version PC) pour **72€** au lieu de **134,45 €***. **P203**

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ CB n° ___________
Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ___
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: ______ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: __ __ ____

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ GameCube ❑ DS Nintendo ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

❑ **Je souhaite être informé des propositions commerciales du groupe Future et de ses partenaires.**

Future MEDIA WITH PASSION

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50€ (01/01/07). Vous pouvez acquérir le jeu " ASSASSIN'S CREED™ " au prix de 49,98 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. Jeu à paraître fin mars 2008. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 29/02/08.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Quoi de Neuf

par Styx



APlayer

Il faut arrêter de croire qu'Apple a le monopole du beau et du design : les Japonais s'en sortent pas mal non plus. La preuve avec ce lecteur MP3 élancé et raffiné, beau comme un briquet Dupont et carrément moins cher qu'une Rolex. Un objet digne d'un président, pas encore prévu pour la France, il paraît qu'on a trop mauvais goût aux yeux du reste du monde…

FABRICANT : IRIVER
SITE WEB : **WWW.IRIVER.COM**
PRIX : NC

Canon

Non, je n'ai pas d'actions chez Canon, je ne touche pas de bakchich de leur part, je suis juste terriblement attaché à cette marque qui parvient à combiner ergonomie, puissance et solidité. Certes au détriment du portefeuille... Le 40D est l'évolution du 30D : capteur 10.5 MP, anti-poussière, LiveView (pour faire des photos sous des angles chelous, bande de vicieux), compatibilité EF et EF-S , prise de vue à 1/8000 de seconde… Une belle bête, pour usagers confirmés cependant.

FABRICANT : GIGABYTE
SITE WEB : **WWW.CANON.FR**
PRIX : ENVIRON 1000 EUROS





HP-FX5000

Ne vous laissez pas abuser par leur nom qui sonne comme celui d'une carte graphique obsolète : ces écouteurs ne sont pas en bois ! Enfin si, et c'est justement ce qui les rend uniques, en plus d'être chers. C'est censé vous filer un meilleur confort d'écoute, proche d'enceintes classiques. Mieux vaut avoir les cages à miel irréprochables afin de profiter au maximum du spectre sonore couvert, plutôt large pour un si petit machin (8 à 25 KHz).

FABRICANT : JVC
SITE WEB : **WWW.JVC-VICTOR.CO.JP**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS

Mylo 2

2008 sera l'année de l'écran tactile ! Sony vient d'annoncer, lors du CES, l'arrivée de son Mylo version 2, qui, comme son ancêtre, ne sera pas disponible en Europe. Le design style PSP abrite







un PDA (clavier coulissant) à l'interface très Sony, pouvant servir de lecteur de mails, de fichiers multimédia, browser... Le tout via Wifi. On peut également téléphoner via VoIP.

FABRICANT : SONY
SITE WEB : **WWW.SONY.CO.JP**
PRIX : ENVIRON 300 DOLLARS





HIFI 780

Attention les oreilles, casque de furieux ! Déjà son look est absolument réussi, terriblement frimeur/technophile. Ensuite, il propose une technologie complètement différente de celle utilisée par ce type d'écouteurs, diffusant le son autour de l'oreille, non pas en vous l'enfonçant de force dans le conduit... Optimisés pour le son numérique, ces bijoux allemands sont certainement ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle pour s'assourdir en paix. On plussoie violemment.

FABRICANT : ULTRASONE
SITE WEB : **WWW.ULTRASONE.COM**
PRIX : ENVIRON 200 EUROS



MMX2

Dernier casque de ce mois assourdissant, celui-ci à destination des gamers (poser son Ipod ne nuit pas à la santé, vous le saviez ?). Fabriqué lui aussi chez les Teutons, mais au look plus proche d'Iveco que de Merco... Pas grave, il est robuste le bougre, avec un fil bien épais, un potentio lourd comme une brique et un micro capable de résister aux hurlements pendant trois cycles lunaires. À la fois USB et jack standard, il se branche partout. Un véritable investissement, dans trois ans il fonctionnera encore !

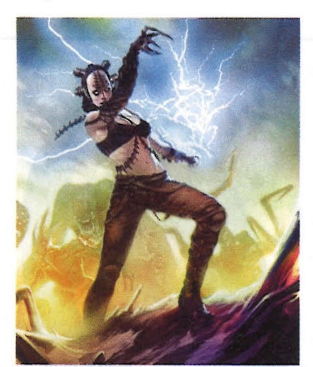
FABRICANT : BEYERDYNAMIC
SITE WEB : **WWW.BEYERDYNAMIC.COM**
PRIX : ENVIRON 100 EUROS



Hellgate : London
STONEHENGE



Après avoir éradiqué un maximum de bugs en multi, rendu le jeu plus stable et dernièrement ajouté le Transmogrifer (similaire à l'Horadric Cube pour les fans de Diablo II), Flagship continue ses mises à jour. La prochaine a même un nom : Stonehenge.



Au menu des réjouissances, il y a de nouveaux environnements, une réorganisation de l'interface (mini-map placée en haut à droite, possibilité de redimensionner librement la fenêtre de chat…) et des arènes pour ceux qui désirent organiser des duels en PvP. Notez également la refonte d'innombrables pouvoirs pour toutes les classes. Les changements sont tels, que les Mages et les Gardiens auront la possibilité de se « respec » : c'est-à-dire de réattribuer tous leurs points de compétence à l'œil. Tout ça semble de bon augure et devrait être disponible au moment où vous lisez ses lignes.

World of Warcraft
DAVANTAGE DE PvP

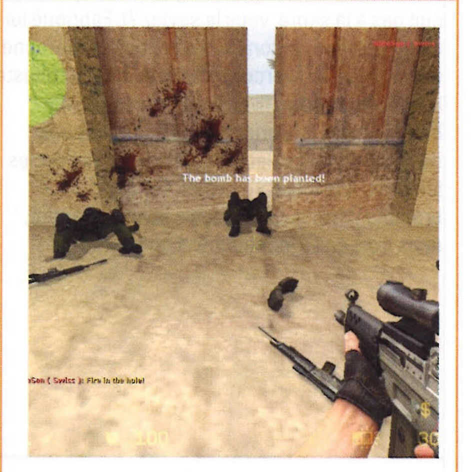
Selon Jeff Kaplan (Lead Game Designer chez Blizzard), Wrath of the Lich King, la prochaine extension de WoW, mettra en avant les affrontements entre joueurs. Le nouveau continent (Northrend) aura une zone énorme consacrée au PvP. Rien ne sera instancié, et des armes de sièges, des bâtiments destructibles et divers objectifs seront au rendez-vous. Pour ce qui est de la date de sortie, cette extension débarquera un jour de la semaine lors de l'année en cours, selon les prévisions d'un vieux chaman troll.







EN CE MOMENT, LE MULTI À LA RÉDACTION SE RÉSUME À DEUX JOUEURS : SUNDIN ET MOI. EN MÊME TEMPS, ON EST BIEN DANS NOTRE COIN À SE BALANCER DES ROUSTES SUR VIRTUA TENNIS 3. IL Y A BIEN SAVONFOU QUI A TENTÉ SA CHANCE, MAIS AVEC UNE MOYENNE DE TROIS MINUTES LA PARTIE, ÇA LE MOTIVE MOYEN POUR JOUER À LA BABALLE JAUNE AVEC NOUS.

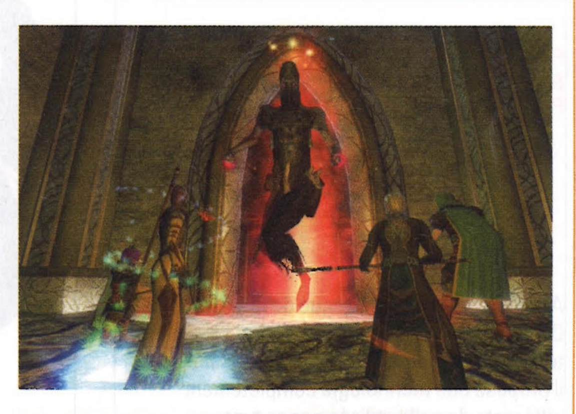


Counter-Strike Online
UN BÊTA-TEST BRIDÉ

La version MMO de Counter-Strike a débuté sa phase de bêta. Et l'a limitée à un week-end de découverte juste avant Noël au cours duquel pas moins de 170 000 joueurs se sont sympathiquement exécutés à coups de balles et de grenades. Actuellement, ce CS Online n'est prévu qu'en Asie et ne dispose d'aucune date de sortie officielle.

Vanguard
REMUER LE COUTEAU DANS LA PLAIE

Vincent « Teclisen » Napoli, un des designers de Vanguard, a enflammé le forum de la guilde Fires of Heaven en dénonçant un développement totalement chaotique concernant ce MMO. Il a dévoilé pourquoi, selon lui, Vanguard a subi un tel échec : « Le jeu tel qu'il existe actuellement a été designé en une seule année par des personnes qui n'avaient aucune expérience. À une année de la sortie, la base de données ne disposait d'aucune quête… ».
Il enfonce également Brad McQuaid (P.-D.G. de Sigil) en disant qu'il n'a rien foutu, qu'il se droguait, etc. Si j'avais voulu faire un troll sur Vanguard, je n'aurais pas rêvé meilleur post.



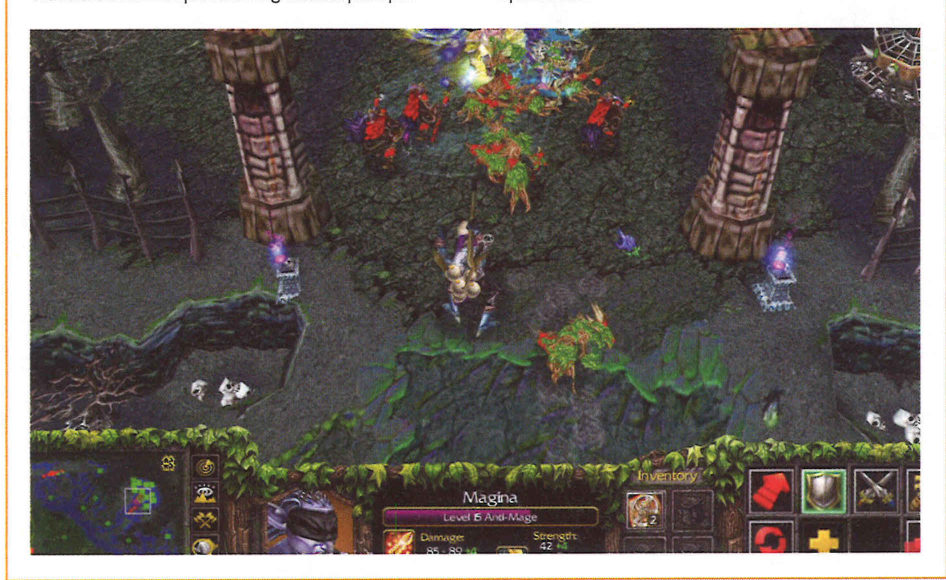




DotA

C'ÉTAIT PAS LE MOMENT D'ARRÊTER

Manque de motivation, disputes, les raisons sont nombreuses pour expliquer la dissolution de l'équipe aAa.DotA, la plus vieille équipe française du populaire DotA, mod pour WarCraft III. Une séparation regrettable puisque DotA sera présent à l'ESWC et que les nombreux tournois sur ce mod sont de plus en plus populaires en France. Mais qui sait, peut-être qu'ils se reformeront dans quelques années, comme les Spice Girls.



Stargate Worlds

PREMIER TEASER



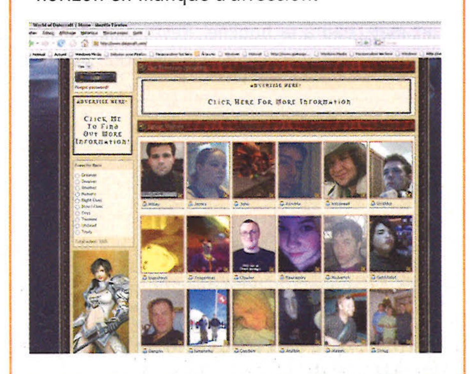
Quelle chance ils ont, ces Américains ! Ils ont été les premiers à regarder, que dis-je, à admirer la première bande-annonce du MMO Stargate Worlds, diffusée pendant la transmission d'un épisode de la saison quatre de la série Stargate Atlantis sur Sci-Fi Channel. Mais pour ceux qui n'ont pas eu ce privilège, sachez que le trailer de ce MMO est disponible via le site officiel : http://community.stargateworlds.com/. Il est tout de même précisé qu'il ne s'agit pas d'une vidéo réalisée en jeu… au cas où vous vous feriez de faux espoirs. Sachez également que cinq autres bandes-annonces seront bientôt diffusées. On a hâte !



Datecraft

ON N'ARRÊTE PAS LE PROGRÈS… C'EST DOMMAGE !

Chercher l'âme sœur, c'est le grand business de nombreux sites commerciaux de rencontres. Mais, comme dirait l'un des plus célèbres d'entre eux, les règles du jeu ont changé. Alors pourquoi ne pas se servir des MMO comme lieu de rencontres ? WoW, avec ses 9 millions d'abonnés, est une source intarissable pour connaître virtuellement d'autres personnes et, pourquoi pas, aller plus loin. Cependant, pour éviter les mauvaises surprises et tomber nez à nez avec un routier, dont l'avatar se déhanchait à poil dans Orgrimmar, rendez-vous sur www.datecraft.com. Au moins, vous verrez les photos de joueurs et joueuses de tout horizon en manque d'affection.



Prévention

JOUEZ BOURRÉ

On ne vous apprend rien de nouveau, les accidents de la route sont dus en grande partie à l'alcool, les campagnes de prévention ne sensibilisant pas grand monde. Pourtant, l'association Safer Scotland pense que le jeu vidéo peut toucher les futurs conducteurs. C'est pourquoi, en Écosse, il est possible de voir des pubs dénonçant les dangers de l'alcool au volant pendant vos parties de Need for Speed Carbon, Project Gotham Racing 4 et aussi PES 2008. Qui sait, peut-être que jouer au foot bourré peut avoir de graves conséquences et qu'il faut prévenir les futurs Zizou en herbe du danger de ne pas réussir à viser les cages. Quoique, en L1…



Compét' de février

VACANCES PIZZA, COCA ET JEUX VIDÉO

Si vous désirez participer à une LAN en février, sachez qu'il y a de quoi organiser un marathon le mois durant. Orléans, Conty, Paris et j'en passe, rendez-vous sur les sites officiels pour voir quelles sont les conditions d'inscription et comment se rendre à une LAN proche de chez vous : www.miagelan.com, www.lan-est.fr, www.cnglan.com, www.orgalan.org.

Accessoirement, vous pouvez jeter un œil aux lots offerts aux vainqueurs, ça peut être une source de motivation.

Crysis

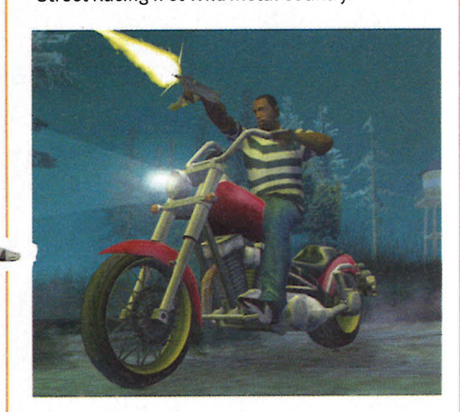
LE MOD DE L'ANNÉE ?

S'il y a une Total Conversion à suivre de près pour Crysis, c'est bien Mechwarrior : Living Legends. L'idée est évidemment d'offrir aux joueurs la possibilité de se mettre sur la tronche en pilotant un Mech, robot géant et surarmé, lors de missions solo et multijoueur. La liste des possibilités offertes par cette Total Conversion est vaste et met l'eau à la bouche. Reste à suivre le projet à cette adresse : www.mechlivinglegends.net. Restez, attentif, on vous en reparle dès qu'il y a du neuf.

Steam

LE CATALOGUE S'AGRANDIT

Valve et Rockstar Games ont passé un accord pour mettre à disposition des joueurs le catalogue complet des jeux Rockstar via Steam. Les titres disponibles au téléchargement sont donc : tous les GTA, les trois Max Payne, Midnight Club : Street Racing II et Wild Metal Country.



Tabula Rasa

POIDS PLUME CONTRE POIDS LOURD

L'année a débuté avec un nouveau patch pour Tabula Rasa. Cerise garriott sur le gâteau, le MMO de Richard Griotte se voit éradiquer de quelques problèmes liés au journal de missions et de l'optimisation. Un changement a également été exécuté concernant les caractéristiques, c'est pourquoi votre personnage a le droit à une « respec ». Pour ce qui est du futur contenu, CuppaJo (Community Manager américain) a confirmé la mise en place des rings de boxe dans plusieurs endroits d'Arieki et de Foréas. Tout le monde devrait pouvoir accéder à ces rings afin de se taper gentiment sur la tête.





Le Seigneur des Anneaux Online

DX9 vs DX10

Grâce à la mise à jour nommée Livre 11, les développeurs ont rendu le Seigneur des Anneaux Online compatible avec DirectX 10. Suite à cela, un concours a été lancé afin que les joueurs des Terres du Milieu puissent partager leurs plus belles captures d'écran. Bon, ce n'est pas pour autant que les détracteurs de ce MMO auront envie d'y mettre les pieds, mais avouez que c'est plutôt joli, non ?





Anarchy Online

C'EST REPARTI POUR UN AN

Comme vous le savez sûrement, Anarchy Online est accessible gratuitement (hors extension). Ceci grâce à un accord permettant de voir des pubs en jeu. Funcom annonce que cet « échange » pub/gratuité d'accès a été reconduit pour un an. Voilà qui devrait rassurer les amateurs de ce MMO de science-fiction et pourquoi pas, attirer d'autres joueurs, même si ce titre n'est plus tout jeune.



Pro Gamer 2008

ÇA DÉMARRE EN DOUCEUR

L'année est à peine commencée que les hostilités ont déjà débuté pour se disputer la première place parmi les joueurs professionnels. ZoneRank publie les premiers classements de 2008 sur Counter-Strike 1.6, WarCraft III et Quake IV. On retrouve les Français présents dans ces trois catégories avec une sixième place pour MCPoker.emuLate! sur Counter-Strike, une troisième place pour ToD sur War3 et winz en neuvième position dans le classement de Quake IV.

HighStreet 5

MOVE TON CORPS, BABY !

Les MMO Free2Play nous ont habitués à un rendu très manga avec des personnages mignons et des environnements aux couleurs flashy. Pourtant HighStreet 5 prend la direction opposée en adoptant un design réaliste. Votre avatar évolue dans une ville contemporaine moderne pour exercer ses talents de danseur. Ne partez pas maintenant, personne ne vous obligera à porter un collant moulant ni une paire de ballerines. En plus, enchaîner quelques pas de danse, ça vous changera de trucider des monstres à l'épée à deux mains pendant des heures. Mais avant toute chose, il faut habiller votre perso, lui donner un look fashion. C'est à ce moment que la machine à fric nommée Free2Play se met en marche. Si vous désirez certains types de fringue, il faut passer par la boutique et débourser quelques vrais dollars pour porter les vêtements rêvés. L'accès au jeu est évidemment gratuit et vous pouvez largement évoluer avec le contenu de base proposé par HighStreet 5.



Pour exécuter vos mouvements, il suffit d'utiliser les flèches de direction au bon moment comme c'est le cas dans un Dance Dance Revolution par exemple. Sauf qu'ici, vous aurez droit à des compétences et des pas de danse spéciaux en plus. Différents modes permettent de dévoiler votre sens du rythme, seul ou en groupe. Évidemment, HighStreet 5 n'a rien de révolutionnaire mais ça devrait être suffisant pour motiver les accros du genre à franchir le pas pour l'essayer. Hop, direction le site officiel : www.highstreet5.com.sg/.

CYD





Manga Fighter

INTERDIT AU PLUS DE 13 ANS

Marre des parties d'Unreal Tournament III ? De ses fameux « headshots » hurlés par la voix-off et du sang qui gicle à chaque impact de balles ? Alors si vous désirez partager un moment de jeu avec votre gamin sans l'exposer à toute cette « violence », voici Manga Fighter. Un shoot à la troisième personne à savourer après un goûter Pépito/Banga. Des personnages mignons comme tout se tirent dessus avec des armes quasiment inoffensives dans un univers enfantin. Six avatars différents sont disponibles comme Kuma, l'ours en peluche. Chacun d'entre eux dispose de caractéristiques propres et s'avère plus ou moins puissant et facile à prendre en main. Diverses armes à distance et au contact sont proposées pour venir à bout de son adversaire. Tout comme des compétences permettant, entre autres, de devenir invisible. Ajoutez à ça une série de mods relativement classiques (Deathmatch, Team Deathmatch ou encore VIP). Bon, on ne va pas vous mentir, Manga Fighter ne deviendra jamais le jeu de l'année, quoique ! Avec les bouses qu'on se paye ces derniers temps dans la rubrique Test, ce n'est clairement pas le pire titre du moment. Au moins Manga Fighter est gratuit, lui.
Et le tout est disponible à cette adresse : http://mangafighter.gamescampus.com/index.asp.

CYD





Pirates of the Burning Sea

Jambe de bois

NAVIGUEZ SUR LES OCÉANS COMME BON VOUS SEMBLE, HISSEZ LE PAVILLON NOIR ET PARTEZ À L'ABORDAGE DU PREMIER PÊCHEUR VENU... ET TOUT ÇA SANS JOHNNY DEPP. DÉSOLÉ LES FILLES !



Les quêtes mettent souvent en œuvre des combats navals entre plusieurs navires : il est possible de régler les voiles et de choisir ses types de boulets parmi son stock en cale (et ça, on n'en manque pas !).

Flying Lab Software met la touche finale à son jeu massivement mouillé nommé Pirates of the Burning Sea, PotBS pour les vieux loups de mer. Ce MMO mélange action et combat naval à la troisième personne dans les Caraïbes et le Golfe du Mexique en 1720. L'ensemble du nouveau monde du XVIIIe siècle est modélisé. Des Antilles à la Floride jusqu'aux côtes du Mexique ou d'Amérique du Sud, il faut plus d'une heure en temps réel pour parcourir, en navire, le monde d'un bout à l'autre. Comptez davantage si vous naviguez à contre-courant et si les vents ne vous sont pas favorables. À la création du personnage, il est nécessaire de choisir parmi trois nations européennes (Angleterre, France ou Espagne) ou d'incarner un pirate. Trois classes ou métiers sont disponibles pour les nations du Vieux Continent : négociant libre, officier naval ou corsaire. Quant aux pirates, ils exercent le métier de... pirates. Ce qui laisse de quoi s'occuper. PotBS s'articule autour d'un système d'évolution de personnages avec un certain nombre de quêtes qui vont avec. Que du classique de ce côté-là.

L'interface de la bêta semble être finalisée : elle est intuitive et informative sans surcharger l'écran.

NAVIGATION, ABORDAGES ET DUELS : TOUS LES INGRÉDIENTS SONT LÀ

Les combats navals et la navigation sont les points forts de PotBS. Plus de 65 types de navires seront disponibles lors de la sortie du jeu, du simple sloop au trois-ponts de guerre en passant par la frégate marchande. Chaque type de vaisseau possède des caractéristiques nautiques propres : vitesse, angle d'attaque du vent, taux de virage, cargo, etc. Il est possible de baptiser son bateau ou de choisir les couleurs de la voilure.

Après avoir canonné l'adversaire pour réduire son moral et décimé ses marins, passons à l'abordage pour affronter directement l'adversaire et s'emparer de son rafiot ! Malgré les trois écoles d'escrime disponibles (Florentine, Duel sauvage et Escrime classique), les duels restent encore trop basiques. Le vrai défi étant de s'approcher de l'ennemi avant la phase d'abordage. Il faut prendre en compte le vent et s'adapter aux réactions du navire.

DE L'ÉCONOMIE AVEC DES MORCEAUX DE PVP DEDANS

Les deux bonnes surprises de PotBS sont le système de conquête et l'économie. Cette dernière varie en



fonction des actions des joueurs puisqu'il est possible de produire et de vendre tous les biens présents dans le jeu. C'est-à-dire la nourriture et aussi toutes les matières premières nécessaires à la construction des navires. Notez qu'il sera nécessaire d'être plusieurs pour créer un bateau. Heureusement, l'hôtel des ventes permet de faire ses achats en toute sérénité. En ce qui concerne le mode Conquête, il s'agit d'affrontements entre joueurs en royaume contre royaume où il sera utile de s'allier pour prendre certains ports et les faire changer de nation. Chaque joueur active sa balise PvP (désactivée par défaut) et les combats autour des zones d'influence des ports à prendre permettent d'accumuler des points pour la nation. Ces points, une fois passés différents caps, permettent de faire tomber les ports au profit de l'une ou l'autre des factions.

Reste à voir comment tout ceci va se mettre en place à la sortie du jeu, mais les empoignades interjoueurs et la diplomatie entre les nations allaient déjà bon train lors de la bêta. Rendez-vous sur le quai de Tortuga !

FFAK





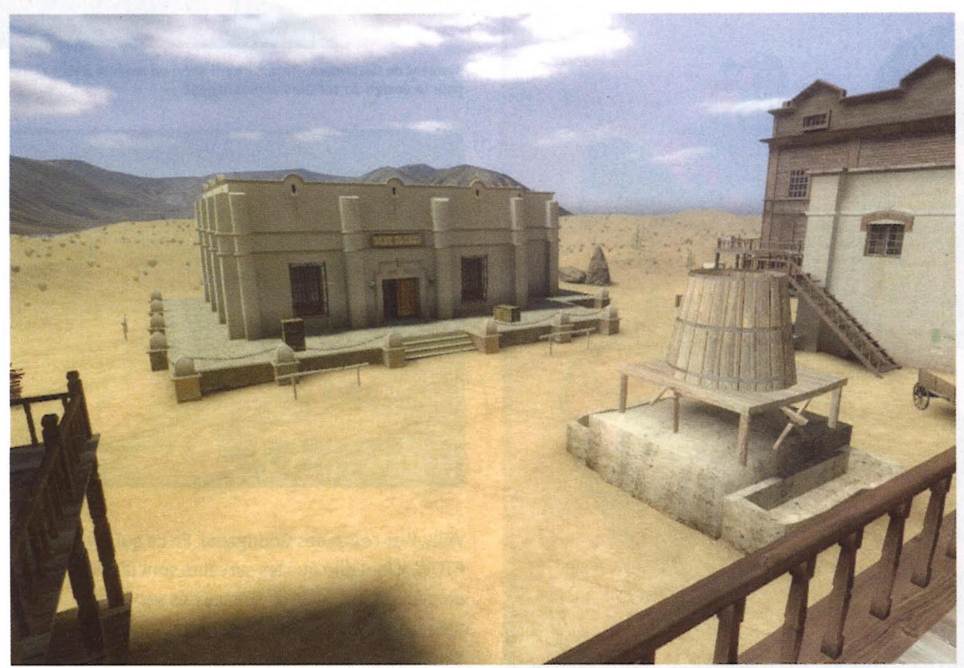
Second Noël au pays des moddeurs

FISTFUL OF FRAGS / KNIGHTS OF THE FORCE / ASHURA : DARK REIGN

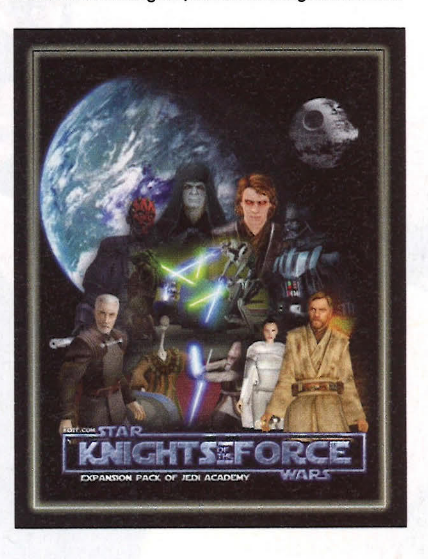
LES ÉDITEURS NOUS OUBLIENT PEUT-ÊTRE EN CE DÉBUT D'ANNÉE, MAIS QU'IMPORTE : LES MODDEURS SONT LÀ POUR CHANGER LA DONNE ET TRANSFORMER D'UN REVERS DE CUILLÈRE UN HIVER SANS SURPRISE APPARENTE EN COCKTAIL DE JUS D'ÉMERAUDE MÉLANGÉ AVEC FORCE ET FOURRÉ À LA DYNAMITE !



Ashura : Disco ou Dragibus, choisissez votre grille de lecture.



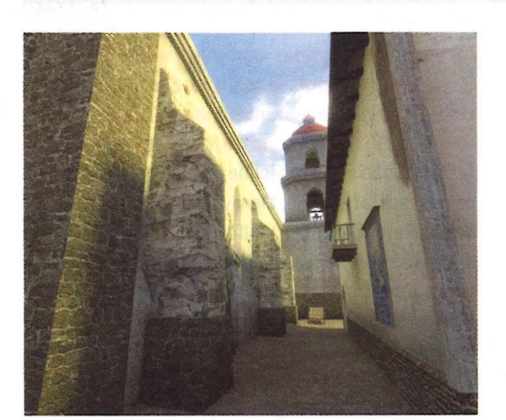
Fistful of Frags s'inspire par son titre du film Fistful of Dollars, mieux connu chez nous sous le nom de « Pour une Poignée de Dollars ».



La nuit dernière, j'ai fait un rêve. J'ai rêvé que Sergio Leone était devenu game designer et que Take 2 lui avait passé la commande d'un FPS se déroulant dans le Western. Le réalisateur avait alors créé un pur chef-d'œuvre, profitant du mode 16/9e pour mettre en scène des fusillades particulièrement classieuses, ponctuées de quelques-uns de ces silences dont le maître avait le secret. Je me suis réveillé en sueur, me disant que tout cela était sans doute un rêve prémonitoire. Alors, n'écoutant que mon instinct, j'ai dégainé ma souris, cliqué plus vite que mon ombre et suis allé parcourir le net pour tomber quelques minutes après sur un site fort alléchant, un repaire de desperados, de banditos, bref de moddeurs : www.fistful-of-frags.com.

ROUGE SANG

Le site annonce vite la couleur. En parcourant ses menus, on apprend que Fistful of Frags a mis trois ans et trois mois à être réalisé. Ses forces ? Le moteur HL², dont il exploite fort honorablement les ressources ; quelques idées de gameplay bien sympas, comme un système de notoriété ou la possibilité de personnaliser en détail son avatar. Tout l'intérêt est d'apprendre que ces deux principes fonctionnent main dans la main, les points de notoriété permettant d'acquérir des nouvelles armes et ces dernières de gagner plus facilement de la notoriété. Le tout est actuellement en version bêta avec cinq niveaux différents, un panel de 13 armes et le droit d'attaquer à mains nues un joueur armé d'une gatling. Notons pour finir que l'ambiance sonore a été réalisée par Sonic Valley Productions, spécialiste en réalisation audio. Eh oui, tout de suite, ça fait beaucoup moins amateur !



LA FORCE DE PERSÉVÉRER

Dans un registre peut-être moins original mais sans doute en mesure d'attirer un plus grand nombre de fans, évoquons la résurrection de Knights of the Force (www.kotf.com), la totale conversion pour Jedi Outcast vous proposant de revivre chaque épisode de la saga d'origine. La version qui vient de sortir permet de s'essayer à la Menace Fantôme et non, il n'est malheureusement pas possible de jouer ce formidable animal de compagnie qu'est Jar Jar Binks.
Pour terminer cette page mod, je vais maintenant respirer un grand coup et oublier ma prétendue allergie aux jeux console pendant deux minutes. Il me faut en effet vous parler de Ashura : Dark Reign (www.xr-s.com), une totale conversion UT2004 de Sonic. On peut penser ce qu'on veut du célèbre hérisson, tout autant que de ses compagnons les plus improbables, reste que l'équipe responsable du projet semble avoir réfléchi à tout : du mode single player avec Sonic et Shadow en personnages jouables au mode multi comprenant du deathmatch, de la chasse aux émeraudes et du surf. Si le dernier a de quoi laisser dubitatif, je vous conseille d'essayer le premier : découper du hérisson est une expérience à tenter au moins une fois dans sa vie.

TUTTLE

Team Fortress 2

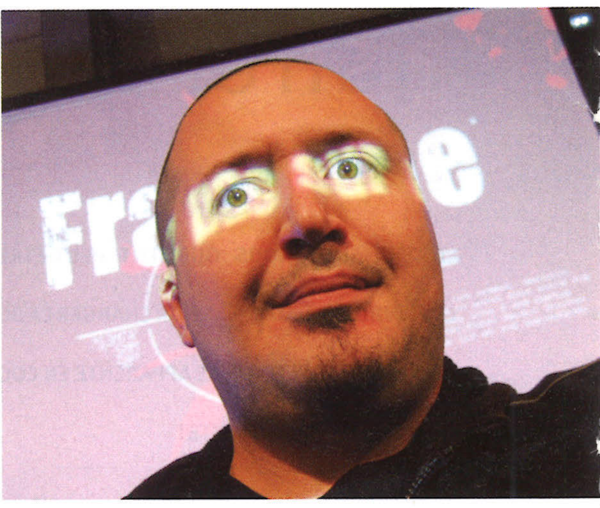
TazzMaJazz, le soldat qui avait changé de bord

DÉÇU PAR ENEMY TERRITORY : QUAKE WARS ? TRANSFUGE PASSÉ SUR TF2 EN L'ESPACE D'UN AUTOMNE ? RASSUREZ-VOUS, VOUS N'ÊTES PAS LE SEUL. MÊME TAZZMAJAZZ, ANCIEN COMMUNITY MANAGER SUR ETQW A FINI PAR BASCULER. MAIS, EN BON BRICOLEUR FOU, IL N'A PU S'EMPÊCHER DE FAIRE LES CHOSES À SA SAUCE.



L'été dernier, je m'étais rendu en Angleterre pour y découvrir Enemy Territory : Quake Wars, le FPS multi d'Activision. J'y avais fait la connaissance de TazzMaJazz, community manager sur M8D.org, fan invétéré de Splash Damage et fervent défenseur de leur dernier soft.
Pourtant, quelque six mois plus tard, TazzMaJazz ne joue plus à Quake Wars. C'est sur Team Fortress 2 qu'il passe désormais ses nuits. Et si vous voulez *savoir ce qu'il y fabrique, allez faire un tour* quelques lignes plus bas, il vous explique tout ça et vous donne au passage quelques conseils pour ne pas finir rôti !

Joystick : Peux-tu nous expliquer pourquoi, quelques mois après la sortie de Enemy Territory : Quake Wars, tu te retrouves à jouer à Team Fortress 2 ? Qu'est-ce qui t'a fait changer de bord ?
TazzMaJazz : Salut à toi, jeune homme herbivore au palmier sur la tête... Eh, bien, voilà, il se trouve que depuis Return To Castle Wolfenstein, je n'ai joué à rien d'aussi fun que ce Team Fortress 2. Rapide, intense et rigolo, c'est du fun et du plaisir en abondance.
Pour moi, c'était le chaînon manquant, le rouage qui a redonné aux communautés Counter-Strike et Half-Life l'envie de faire des maps et des concours. On y croise même certaines grosses pointures, comme



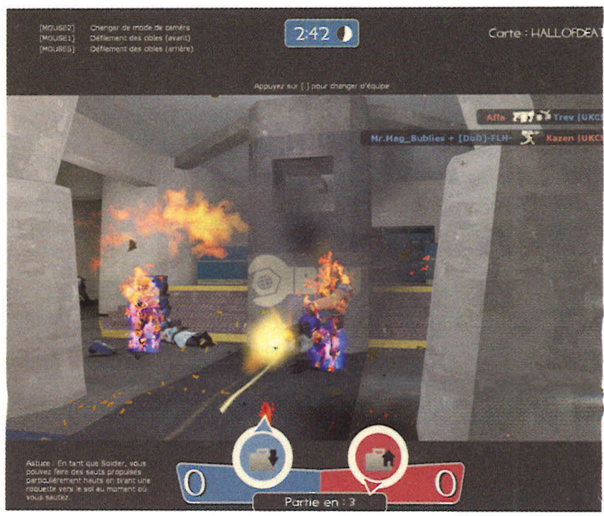
Moment de flottement : Tazz aurait-il servi de modèle à Valve pour le design de certains personnages ?



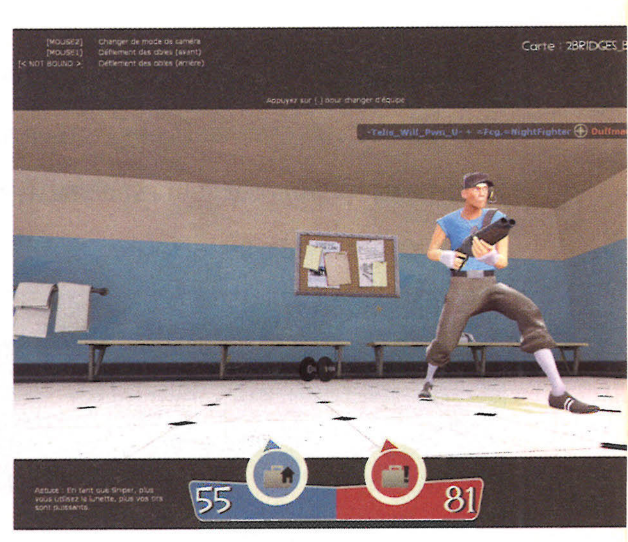
Willy, l'ex-coach des Goodgame. En ce qui concerne ETQW, il faut dire que les serveurs sont plutôt calmes un peu partout... à la différence des serveurs TF2, pleins du soir au matin. D'ailleurs, Clanbase et ESL s'y sont déjà collés. Comptez aussi sur M8D International pour organiser un concours mensuel primé en ligne.

Sur quelles maps joues-tu ? J'imagine que 12 joueurs, ça semble très peu quand on est un habitué de Battlefield et Wolfenstein ET ?
Eh, bien, il faut savoir que le serveur M8D n'héberge quasiment que des maps dites « custom ».
Par ailleurs, le nombre de slots de joueurs dépasse

Encore un jeu de burn ? Mouaaaa, qu'est-ce qu'on rigole, hein ?







souvent les 8. Disons que la communauté n'allait pas se laisser limiter alors qu'il existe différents moyens de bricoler les serveurs pour augmenter le nombre de joueurs maximum. En Europe, les Allemands font cela très bien. Quant aux Américains, je les soupçonne d'avoir appris aux autres à le faire... Pour le calcul, là où les 9 classes se partageaient 12 slots par équipe, on en compte au final 16. Ça nous fait quatre joueurs de plus dans chaque équipe. Je te laisse imaginer l'orgie dans les goulets de carte ou quand les maps sont pensées pour 10/12 joueurs alors qu'on s'y précipite à 32 ! Mouarh arh arh ! En fait, on rêve de pouvoir jouer à TF2 à beaucoup plus que ça !

Parmi les classes disponibles, quelles sont tes préférées ? On dit que le Pyro est le perso le plus faible des 9. Es-tu d'accord avec ça ?

Notre ami le Pyro, lointain cousin du Flamer de RTCW, est tout simplement mon perso préféré, même s'il possède des caractéristiques un peu plus contraignantes que les autres... Non seulement la portée effective du Pyro est réduite pour sa lance crache-feu, mais il ne sera efficace à moyenne portée qu'avec le bon vieux fusil à pompe. En revanche, le Pyro est très efficace au corps à corps. Mettre une hache sous le nez d'un ennemi en flammes fait toujours son petit effet. De plus, il reste le meilleur détecteur/tueur de Spy qui soit et fait un très bon anti-scouts... idéal pour protéger les ingénieurs amis et leur stand de camping. Grande règle à retenir : Rien ne sert de courir, il faut rôtir à point. Au cœur de la bagarre, il faut savoir mettre de petites giclées de napalm pour incendier le front et se dégager vite fait pendant que les copains font le forcing. Avec le Pyro, il faut laisser le feu faire son effet, mais tu peux la jouer teamplay et coopération sans problème. D'ailleurs une fois l'Uber Charge activée (invincibilité temporaire) par un médic, la courte torche du Pyro devient une flamme de destruction massive qui sèmera panique et confusion dans les rangs adverses. Au final, le plus important reste de savoir passer de la lance à barbecue au fusil ou à la hache et de savoir rester au plus près de son pack de coéquipiers. Donc je suis formel, sans le Pyro TF2 ne serait plus le même jeu, honneur et gloire aux braves qui rushent en Pyro et pour finir : wouhdeufedeuheum !



Un dernier conseil pour la route ?

Oui, ne sous-estimez pas les ingés. Cette classe vous permet de faire un tas de crasses pas possibles, comme construire un canon-sentinelle face à une porte, au détour d'un couloir ou même mieux, sous l'eau ! Et attendre le « plouf » suivi d'un « bibip ratchakakakatak » accompagné de quatre mini-missiles qui propulseront l'imbécile ennemi vers un respawn salutaire. Le must reste alors le Spy : se faire passer pour un des leurs, saboter les installations et, dans le meilleur des cas, en planter un ou deux dans le dos avant de se volatiliser en redevenant invisible.

TUTTLE

Les Campagnes de Napoléon

DEVENIR UN GROGNARD EN UNE LEÇON

WARGAME CHEZ LES ANGLOPHONES, KRIEGSPIEL CHEZ NOS AMIS ALLEMANDS ET JEU D'HISTOIRE CHEZ NOUS… LES CAMPAGNES DE NAPOLÉON FLEURENT BON LA STRATÉGIE ! TOUT ÇA C'EST BIEN JOLI MAIS UNE FOIS QUE TOUT EST INSTALLÉ, PAR OÙ COMMENCER ? ESSAYONS D'Y VOIR PLUS CLAIR DANS CE JEU D'HISTOIRE.





Apprenez à utiliser les icônes situées en bas du tableau pour savoir quels bonus ont été utiles lors de la rencontre.

Les Campagnes de Napoléon est un jeu de stratégie opérationnelle qui nécessite de la planification et de la coordination. Il s'agit d'être d'autant plus rigoureux que nous sommes chez Napoléon, le plus grand stratège militaire de tous les temps ! Se vautrer comme un novice dès la première partie multijoueur est du plus mauvais effet, pour vous comme pour l'adversaire. La stratégie napoléonienne reposait sur des principes simples : attirer l'ennemi sur un terrain choisi, l'amener par une manœuvre feinte à affaiblir un point, rompre la ligne adverse à cet endroit précis puis isoler et fragmenter les divers groupes ennemis. Une variante consistait à céder volontairement sur le centre pour le faire envelopper par une des ailes ; la poursuite parachevait la victoire. En ce qui concerne la tactique, elle n'était guère variée : une nuée de tirailleurs progressait en ordre lâche (ordre adopté pour les missions de reconnaissance et aussi pour harceler en combat) en utilisant le terrain, épuisant l'adversaire rangé en lignes par un feu nourri ; l'infanterie pouvait alors attaquer, balayant les rangs ennemis par sa masse. La cavalerie était utilisée pour rompre les lignes adverses, les tronçonner et poursuivre les fuyards. Quant à l'artillerie, concentrée en fortes unités, elle préparait, par sa puissance de feu, l'action de l'infanterie. Dans CN, pas besoin de se soucier de la tactique, tout est pris en compte par le moteur interne, c'est une bonne chose.

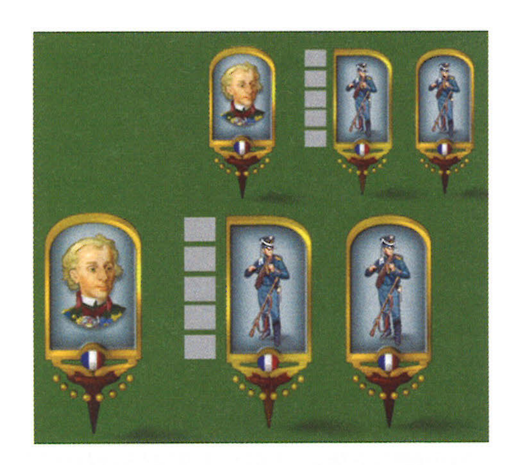




LES BONS CONSEILS DU GÉNÉRAL FFAK

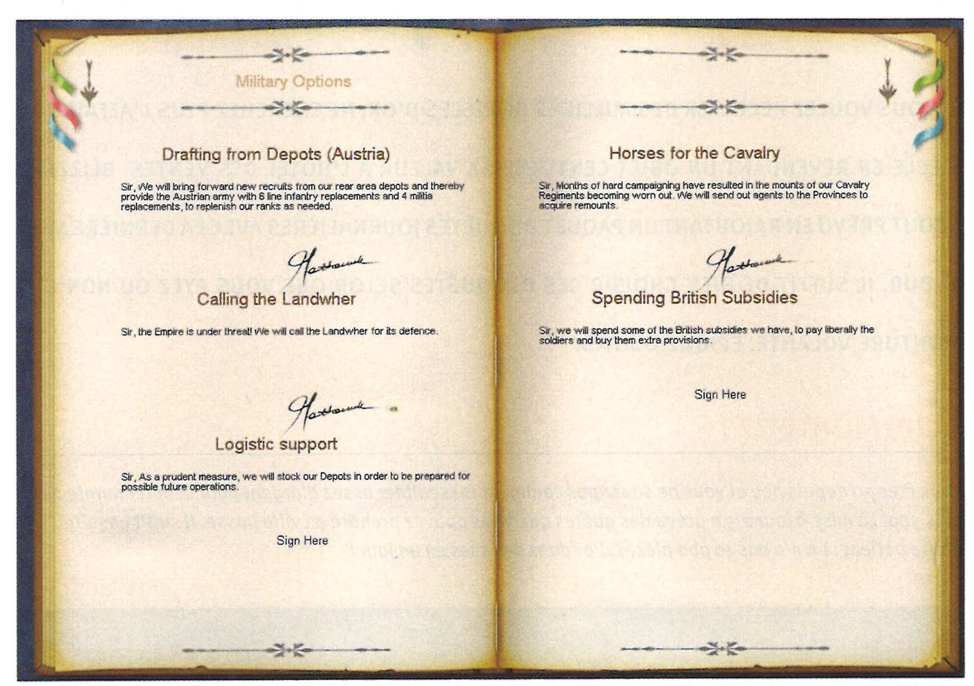
- Essayez de longer les fleuves avec un corps de cavalerie et faire suivre de manière adjacente le reste de la troupe, ça permet de ne pas se prendre le malus de passage s'il y a un engagement. Au pire, le corps de cavalerie appelle les corps d'infanterie pour l'aider sans que ceux-ci franchissent le fleuve en combattant. C'est le rôle de la cavalerie d'éclairer la route, rappelez-vous-en.
- Utilisez Napoléon en tant que général combattant uniquement si on peut concentrer une grande bataille



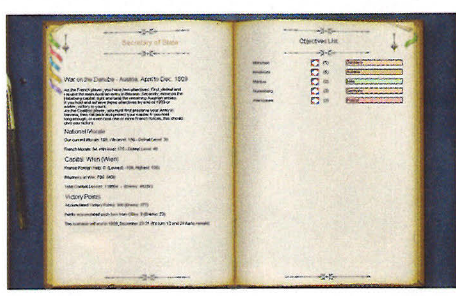


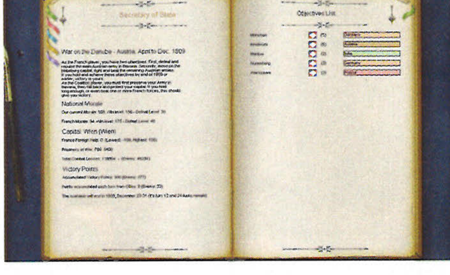
dans la même région. Si ce n'est pas le cas, placez-le au centre d'un dispositif où les corps sont sur les côtés et avancez ainsi. Il faut lui donner surtout de l'artillerie et de la cavalerie (il est officier d'artillerie à la base). Côté alliés, il faut faire dans l'historique pour bénéficier des meilleurs bonus de commandement : engagez les subordonnés, pas les chefs.

- Synchronisez votre mouvement entre les corps. Lorsqu'ils sont situés dans une même région, les corps se déplacent vers un objectif commun à la vitesse du plus lent : ça s'appelle la coordination et c'est capital pour éviter que vos corps se jettent un par un dans la bataille. Il n'est donc pas nécessaire d'encercler l'ennemi pour coordonner. Toutefois, les corps dans les régions adjacentes peuvent aider au combat grâce à « l'appel du canon » : la canonnade attire de l'aide et cette dernière influe donc sur le combat.
- Quand on assiège, il faut laisser passer au moins deux tours pour affaiblir le défenseur avant de réaliser un assaut, sinon il risque de tenter une sortie en force et vous culbuter tout votre petit monde. Une fois le défenseur affaibli, on peut laisser juste un écran et repartir avec le reste des troupes, et ne faire des assauts que si nécessaire. Ceci permet de continuer sa progression tout en neutralisant les « villes objectifs ».



L'écran des options militaires. Elles sont indispensables pour se donner des petits « buffs » et gérer son armée. Ici, il faut choisir entre deux options : stocker dans les dépôts ou payer les soldats.





RECONNAÎTRE, RENSEIGNER ET SE DÉPLACER

- Conséquence du précédent conseil : il faut toujours laisser une petite garnison dans les villes importantes, car le manque de loyauté de la région risque de la faire basculer à terme dans la neutralité ou, horreur ultime, vers l'adversaire. La petite garnison empêchera un assaut rapide de l'ennemi, toujours coûteux, donc ce dernier ne pourra pas reprendre la position sauf avec une force importante et pas via un petit raid de cavalerie.
- Si la cavalerie ennemie lance des raids, ce qui est fort probable, il faut la contrer par des cavaliers légers : ces derniers ont une meilleure visibilité et possèdent une bonne vitesse.
- Il est impératif de surveiller que le contrôle militaire dans les régions ne descende pas trop bas le long de la ligne de ravitaillement principale. Le contrôle militaire est exprimé par un pourcentage du contrôle de chaque région (selon les troupes cantonnées ou de passage). Il peut donc aller de 50/50, lorsque le territoire est contesté par les deux camps, jusqu'à 100/0, lorsqu'un camp a un contrôle total sur la région.
- Ici, il faut être sournois et placer les flottes importantes une région plus loin que la région côtière que l'on cherche à surveiller, et utiliser l'ordre d'interception. Cela permet de choper les navires qui passent, sans être vu de la côte par une éventuelle présence terrestre ennemie. Fourbe, fourbe...

Avec ces quelques conseils, les débuts de parties devraient être moins laborieux. De toute manière, la meilleure façon de ne pas faire n'importe quoi est d'imiter les autres en adoptant une stratégie de bon sens : concentration des forces, intérêt de l'artillerie en rase campagne (évitez de l'utiliser sous la pluie dans la forêt !), création de corps puissants avec les meilleurs généraux, et pas de forces indépendantes faibles. Tiens je vais me refaire un petit Austerlitz du côté austro-russe et voir si ce scénario peut être gagné par ce camp !

FFAK



World of Warcraft

Les quêtes journalières

SI VOUS VOULEZ RÉCOLTER DES MILLIERS DE PIÈCES D'OR, NE CHERCHEZ PLUS L'AFFAIRE DU SIÈCLE EN REVENDANT UN OBJET CENT FOIS SA VALEUR À L'HÔTEL DES VENTES. BLIZZARD A TOUT PRÉVU EN RAJOUTANT UN PAQUET DE QUÊTES JOURNALIÈRES AVEC LA DERNIÈRE MISE À JOUR. IL SUFFIT DE BIEN CHOISIR CES DIX QUÊTES SELON QUE VOUS AYEZ OU NON UNE MONTURE VOLANTE, ÉPIQUE OU PAS.

SANS MONTE 225

Vous êtes 70 depuis peu et vous ne savez pas comment rassembler assez d'argent pour acheter monte 225, puis 300. La mise à jour 2.3 a prévu des quêtes que vous pouvez prendre en ville basse. Il suffit ensuite d'être patient : on n'a pas 10 000 pièces d'or dans ses sacs en un jour !



1) Les quêtes de cuisine

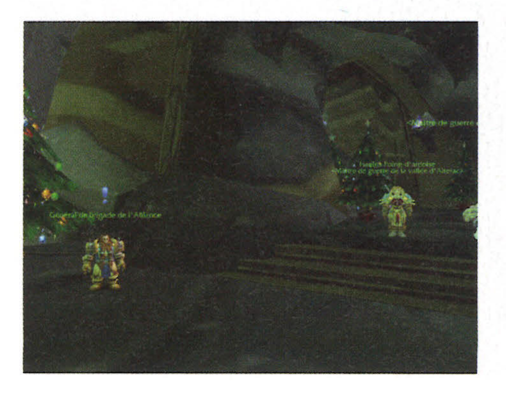
Il vous faut cuisine à 275 pour pouvoir accomplir ces quêtes. Allez parler ensuite à Le Rokk, un gobelin de la ville basse de Shattrath, dans le coin nord-est pour être précis. Selon votre serveur, vous avez une quête possible sur quatre existantes.

- Un ragoût très épicé : Utilisez 2 côtelettes mok'nathal et 1 serpent croustillant avec la casserole, sur le cadavre d'un porte-flammes abyssal au plateau des Tranchantes
- Manalicieux : Récupérez 15 baies de mana dans les Écodômes de Raz-du-Néant
- Une soupe pour l'âme : Utilisez 4 sabots fourchus rôtis avec la casserole, sur le feu des Terres Ancestrales à Nagrand. Ce lieu peu connu de l'alliance se situe près du camp Aeris, là où se trouvent les Éthériens.
- La vengeance est un plat ... : Utilisez 3 steaks dimensionnels et 1 aile de kaliri géant avec la casserole.

La récompense est de 7 pièces d'or 59 et de la nourriture dans la caisse de viande ou tonneau de poisson. Des recettes de cuisine liées peuvent aussi apparaître, trois dans la caisse et autant dans le tonneau.

2) Les quêtes BG

Près des maîtres de guerre, à Shattrath, un nouveau Personnage Non Joueur (PNJ) a fait son apparition : Général de brigade de l'alliance ou Porteguerre de la Horde selon votre faction. Ce dernier vous propose de



remporter la victoire dans l'un des 4 champs de bataille indiqué. Attention ! Contrairement au week-end bonus qui est commun à tout corps de bataille, ces quêtes journalières sont spécifiques à chaque serveur. Il arrive donc très souvent que peu de gens soient disponibles dans une des deux factions car leur quête est dans un autre champ de bataille.
En attendant une solution de la part de Blizzard, habituez-vous à jouer avec des joueurs débutants qui découvrent le principe du champ de bataille.
La récompense est de 11 pièces d'or 99 et de 419 points d'honneur.

3) Les quêtes de donjon



À côté de la taverne de la ville basse, se trouvent deux Éthériens proposant des quêtes : Marchand des vents Zhareem pour le mode héroïque et Traqueur-du-Néant Mah'Duun pour le mode normal. À côté d'eux, des hologrammes vous donnent une projection de ce qu'il faut faire si vous désirez conserver la quête de la veille. En effet, le niveau des instances héroïques étant assez hétéroclite, il est plus sage de se contenter des instances « faciles » : Remparts, Fournaise, Enclos, Caveau, Méchanaar.
Zhareem vous propose une quête parmi 15 possibles. Cela consiste à récupérer un objet sur le boss de fin, la récompense de quête est de 24 pièces d'or et 2 insignes de justice.
Mah'Duun, quant à lui, a 7 quêtes en stock, en gros les instances 70 en mode normal : Salles Brisées, Caveau de la Vapeur, Botanica, Méchanaar, Arcatraz, Porte des Ténèbres ou Labyrinthe des Ombres.
La récompense est de 16 pièces d'or et une clé de la prison de l'Ethereum. Cette clé fait partie d'une nouvelle série de quêtes à Raz-du-Néant, où vous pouvez délivrer des prisonniers dans des chambres de stase. Selon la faction du prisonnier libéré, vous serez récompensé en réputation.

4) Les fortifications des flammes infernales

Cette quête journalière ne vous rapporte même pas 2 pièces d'or. Elle vous demande de capturer 3 points dans la zone de départ et vous récompense avec des marques spéciales. Vous pouvez donc





un prisonnier dans une cage. Il peut être dans le coin nord-ouest, nord-est ou sud-est, au choix. N'hésitez pas à grouper des joueurs et à le délivrer à cinq, histoire de gagner du temps. La quête de bombardement rapporte 11 pièces d'or 99. La quête d'escorte 9 pièces d'or 10 et 3 potions de soins ou 2 de mana.

l'oublier pour devenir riche rapidement, mais au moins, on ne recevra pas de e-mails de petits malins nous signalant l'absence d'une quête journalière ! En faisant régulièrement ces quêtes journalières, vous devriez avoir assez rapidement assez de sous pour vous acheter une monture volante de base. Cela tombe bien, d'autres quêtes journalières vous attendent.

AVEC MONTE 225 MAIS SANS MONTE 300

Vous devez débloquer les quêtes journalières d'Ogri'la et de Garde-ciel Shattari en réalisant des quêtes précises. Allez voir Grok, l'ogre assis en ville basse ou Yuula près du maître des griffons de Shattrath pour commencer les pré-requis. Les quêtes de Grok vous demandent assez vite de former un groupe pour tuer des fils de Gruul. N'hésitez pas à aider un groupe déjà formé car l'objet de quête tombe sur le sol, pas sur le cadavre. Tous les joueurs à portée peuvent donc valider pendant quelques secondes. Une fois roi des ogres, Ogri'la est accessible et tous les ogres de la zone des Tranchantes passent neutres. Cela permet à ceux qui ont des métiers de collecte d'être plus tranquilles dans les camps d'ogres.

1) Garde-Ciel Shattari

Après avoir tué une dizaine d'ogres pour le compte de Yuula, vous découvrez le raie-o-drome de Noirbois. Une seule quête journalière de bombardement semble disponible, mais la deuxième est cachée en fait dans Skettis sous la forme d'une quête d'escorte. Cherchez un point d'exclamation bleu sur la mini-carte en survolant Skettis et vous trouverez assez rapidement



2) Ogri'la



Une fois roi des ogres, vous avez accès à une seule quête journalière à Ogri'la : Les émanations des reliques proposées par Chu'a'lor. Un peu comme le jeu de Simon, vous devrez recréer des séquences de couleurs en regardant les cristaux. Cette quête vous rapporte 9 pièces d'or 10 et 15 éclats apogides, ne la négligez pas ! N'hésitez pas à noter la séquence sur un papier si vous avez du mal à retenir l'ordre.



Quand vous passez amical avec Ogri'la, deux quêtes journalières se débloquent à l'avant-poste de la Garde-Ciel, juste à côté du village ogre : bombardez-les encore et allez dompter d'autres raies du néant. Sachez juste que les bombardements en piqué sont les plus utiles pour éviter les tirs des gangrecanons et qu'il existe des raies du néant également sur le plateau des tranchantes au nord-est de la zone. Cela ne sert à rien de rester



autour d'Ogri'la pour cette quête de domptage ! Vous empocherez pour chacune de ces deux quêtes 11 pièces d'or 99 et 15 éclats apogides. Ensuite une fois « honoré », une quatrième et dernière quête s'ouvre à vous quand vous parlez à Kronk : Bannissez plus de démons. Il vous suffit d'ouvrir un portail au moment de la mort des démons dans les plateaux des Tranchantes pour avancer dans la quête. Là aussi, vous empochez 11 pièces d'or 99 et 15 éclats apogides.

AVEC MONTE 300

Après avoir validé un grand nombre de fois les quêtes énoncées ci-dessus ou tenté de finir toutes les quêtes proposées en Outreterre, vous voilà enfin avec 5000 pièces d'or. Foncez alors acheter votre monture épique car l'Aile-du-Néant vous attend dans la vallée d'ombrelune afin de vous faire rembourser cette somme extravagante. La faction Aile-du-Néant est en deux parties. La première commence en parlant au chasseur Mordenai dans la vallée d'Ombrelune. Seule la deuxième partie nécessite une monture volante épique. De plus, si vous êtes mineur, dépeceur ou herboriste, vous avez droit à une quête journalière rien que pour vous à prendre dans le camp Gueule-de-Dragon.

1) Les œufs de l'Aile-du-Néant

Ramassez tous les œufs que vous croisez dans la péninsule au sud-est de la zone. Cela vous permet de monter votre réputation entre neutre et exalté. Les quêtes journalières faciles sont à « honoré », donc essayez d'atteindre ce rang très rapidement pour faciliter la récupération de vos pièces d'or.

2) Les quêtes Aile-du-Néant à neutre

Vous devez, bien sûr, faire la suite de quêtes qui progressent selon votre rang de réputation mais focalisez-vous ensuite sur les quêtes journalières, car vous n'allez pas trouver beaucoup d'œufs si vous jouez en heure pleine. Vous n'êtes pas seul dans la zone, faites-vous en une raison. Trois quêtes vous sont proposées pour progresser : Les cristaux de l'Aile-du-Néant, Une mort lente et Les cieux pas si cléments. Ces quêtes sont longues et assez ennuyantes, mais rapportent chacune 11 pièces d'or 99.





3) Les quêtes Aile-du-Néant à amical

Trois quêtes journalières se débloquent à ce stade. La quête « Ramasser les morceaux » est à faire et refaire car vous gagnez 18 pièces d'or 28 en peu de temps. Il vous suffit de ramasser 15 caisses dans la mine et c'est gagné. La quête du botterang



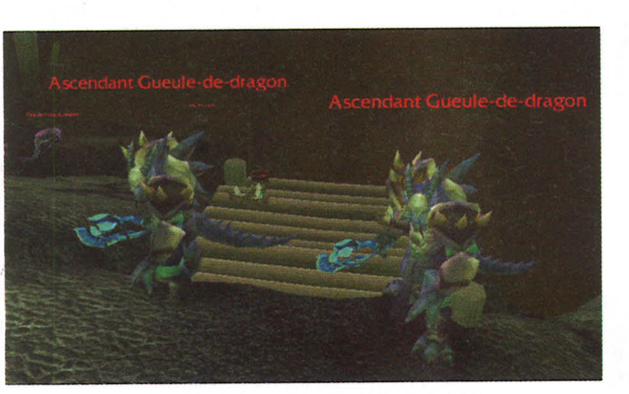
(Le botterang : un traitement pour les péons bons à rien) est aussi à faire tous les jours car il faut juste secouer 20 orcs endormis dans la péninsule. En 3 tours de terrain, vous avez votre quota de coups de bottes. Attention, cette quête se débloque après quelques quêtes vous faisant voyager, rien de méchant, mais autant vous prévenir. Enfin, la troisième quête s'appelle Les dragons sont les derniers de nos soucis. Il faut également aller dans la mine sous la péninsule pour y tuer des écorcheurs spécifiques. Si vous êtes une classe dps, il est conseillé de la faire souvent. Sinon laissez tomber, vous avez mieux à faire.

4) Les quêtes Aile-du-Néant une fois « honoré »

Une autre quête de farming est maintenant accessible. Elle a lieu à la crête du crépuscule, la zone tout à l'ouest de Nagrand où vivent des agents ombremort. Tuez-en 20 et vous empocherez 11 pièces d'or 99 après validation. Il est aussi long de faire le trajet aller-retour que de tuer 20 agents si vous êtes une classe dps, mais cette quête est à faire souvent pour devenir riche.

5) Les quêtes Aile-du-Néant une fois « révéré »

Le plus mortel des pièges est une quête qui apparaît quand vous passez « révéré ». Elle se trouve au camp Aldor ou Clairvoyants selon la faction choisie. Elle consiste à protéger un soldat qui se fait attaquer par des orcs Gueule-de-Dragon. Il est recommandé de faire cette quête en groupe. Elle rapporte peu de pièces d'or, mais si vous voyez des joueurs en recherche sur le canal général, n'hésitez pas !



Du minerai de néanticite (mineur uniquement)

Si vous avez la chance d'être mineur, une quête journalière se débloque au camp Gueule-de-Dragon. Il vous faudra ramener 40 minerais en échange de 11 pièces d'or 99. Ces minerais se trouvent sur l'Escarpement Aile-du-Néant mais aussi à la Forteresse Gueule-de-Dragon.

Du pollen de pruinéante (herboriste uniquement)

Si vous adorez la cueillette, une quête est disponible dès que vous passez « neutre » au camp Gueule-de-Dragon. Celle-ci vous demandera de ramasser 40 pollens de pruinéante qui pousse sur l'Escarpement Aile-du-Néant mais également à la Forteresse Gueule-de-Dragon. Cette fleur ressemble à un buisson, autant vous prévenir pour éviter les mauvaises surprises !



Des peaux d'écorcheur mine-néant (dépeceur uniquement)

Si vous êtes dépeceur, vous découvrirez cette quête au camp Gueule-de-Dragon. Il vous sera demandé 35 peaux pour valider la quête, mais malheureusement pour en trouver autant, vous allez devoir tuer un bon paquet d'écorcheurs à l'Escarpement Aile-du-Néant et plus précisément, dans la mine où ils abondent. Nous vous conseillons de jeter un œil aux autres quêtes journalières pour gagner des sous plus rapidement !

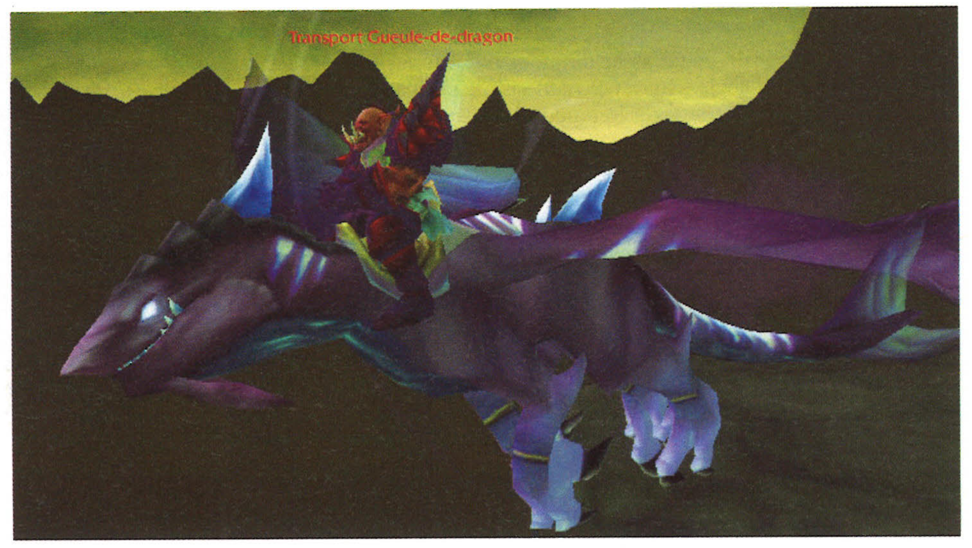
Le nombre de quêtes journalières est de 19 actuellement, mais déjà les développeurs en annoncent de nouvelles pour le plateau du Puits du Soleil lors de la mise à jour 2.4. Si vous faites en sorte d'accomplir vos 10 quêtes journalières, vous verrez votre bourse monter entre 100 et 150 pièces d'or par jour. De quoi vous acheter tout ce dont vous rêvez ! Gageons que cette excellente idée sera reprise pour l'extension à Norfendre afin que l'acquisition de pièces d'or reste un moment fun dans WOW.

TBF

L'île du Puits du Soleil

Blizzard est tellement ravi du succès des quêtes journalières (on les comprend, grâce à ce système, les sites vendant des pièces d'or proposent maintenant aux joueurs de monter leur honneur contre des euros) qu'ils vont en rajouter un paquet à la mise à jour 2.4. Un camp au nord de Lune d'Argent, chez les elfes de sang, sera spécialement dédié à ces quêtes. Leur validation en grand nombre par les joueurs du serveur permettra d'ouvrir la seconde partie de l'instance raid où se cache Kil'Jaeden. Cela ressemble à l'effort de guerre d'Ahn Qiraj, mais les développeurs nous promettent plus d'amusement dans son déroulement. Avec un maximum de 25 quêtes journalières à ce moment-là, il y aura beaucoup de monde dans ce camp vu les pièces d'or à gagner !





GTS, GTX, GT, GTS...

Et maintenant GS! Cela va faire un an que l'on se plaint du fait que les 8600 de Nvidia ne méritent pas l'argent que le constructeur réclame. Sur le plan des performances, ces cartes ne sont pas vraiment au niveau. Du coup, pour les joueurs ayant un budget serré, il n'y avait rien de recommandable sous la 8800 GT chez Nvidia. Avec l'arrivée des HD 3850 d'ATI qui mettent allégrement une raclée aux anciennes cartes vendues entre 150 et 200 euros, le constructeur vert n'avait plus le choix. Résultat: une 8800 GS va arriver. On retrouvera 96 unités de shader et « seulement » 12 unités ROP. Le tout étant basé sur le G92 qui équipe déjà les 8800 GT et GTS de seconde génération. Il faudra par contre se lever tôt pour les trouver, car seule une fournée de cartes sera produite. Une solution d'intérim en attendant l'arrivée des GeForce 9 de milieu de gamme, en février.



Bug me not!

Il fait beau chez vous? Oui? Chouette, c'est déjà ça. J'essaye de vous préparer à ce qui suit en fait, alors asseyez-vous bien. Ça y est? O.K., donc vous vous souvenez du Phenom d'AMD et de son bug qui fait perdre entre 10 et 20 % de performances à la puce? Ce bug qui devait être corrigé pour le mois de mars et dont on devait avoir la confirmation de la correction rapidement? Ce bug que l'on vous recommandait d'attendre de voir fixé avant de considérer l'achat d'un Phenom? Donc... ça ne sera pas pour le mois de mars. AMD a officiellement repoussé ses 9700 (2.6 GHz) et 9900 (2.8 GHz) au second trimestre, et donc probablement avec les 9550 et 9650, les versions non bugguées des 9500 et 9600 en vente actuellement. Pardon? Oui, parler de la météo, c'est finalement moins déprimant...

Ne parlez pas trop fort, en ce moment le Phenom prend tout de travers...

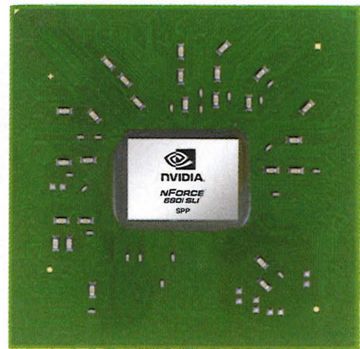
Édito

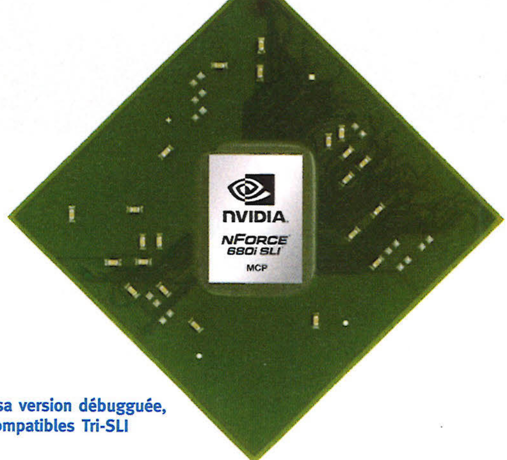
Des tas de promesses ont été faites pour l'année 2008 dans le monde du matos. Que ce soient les nouvelles architectures de processeurs, les nouveaux GPU ou les nouvelles normes, il va y en avoir pour tous les goûts. 2008 devrait être une année riche avec la diversification des PC et l'arrivée massive des tablettes et autres PC de salon ultra-miniaturisés. Des concepts vieux comme le monde, mais on ne s'en lasse vraiment pas...

C_Wiz

Trois, quatre...

On vous l'a probablement assez dit, nous ne sommes pas fans des technologies multi GPU qui visent à utiliser plusieurs puces pour se partager le rendu. Entre autres parce que le rendement de ces solutions n'est souvent pas excellent, que ce soit d'un point de vue énergétique, ou plus simplement, au niveau des performances. Cela n'empêche pas Nvidia de lancer officiellement le Tri-SLI. Pour l'utiliser, il faut disposer d'un chipset Nforce 680i ou 780i... ainsi que trois GeForce 8800 GTX ou Ultra. Seuls ces deux modèles sont compatibles. D'après nos confrères qui ont testé la chose, le gain moyen de performances est de l'ordre de 30 à 40 % pour l'ajout d'une troisième carte dans les résolutions les plus extrêmes et en DirectX 10. Pour les jeux DirectX 9, le processeur est souvent le facteur limitant, bridant fortement les gains obtenus. Tout ceci devrait être remplacé par l'annonce lors du CES de l'arrivée d'une version GX2 des 8800 qui intégrera deux puces G92. Espérons qu'elles fonctionneront mieux que les 7950 GX2...





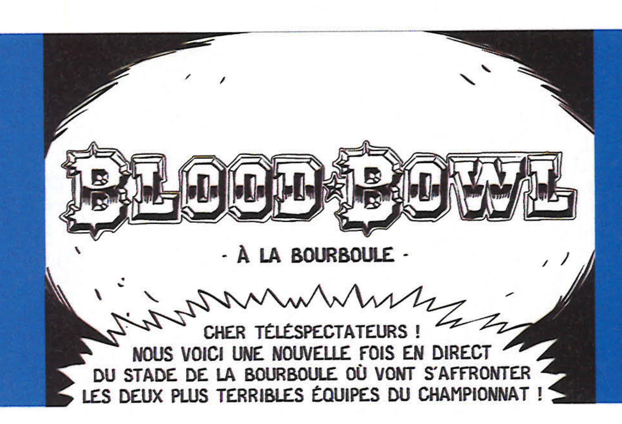
Le chipset 680i de Nvidia et sa version débugguée, le 780i, sont tous les deux compatibles Tri-SLI

Mental !

Dans la future bataille du raytracing, Nvidia vient de tirer le premier en rachetant la société Mental Images que l'on connaît surtout pour produire le logiciel Mental Ray. Il s'agit d'une application de rendu 3D utilisant l'illumination globale, et donc, le raytracing proprement dit. Ce logiciel fonctionne en collaboration avec des logiciels de modélisation comme 3D Studio Max par exemple et sert pour le rendu final en répartissant le calcul sur des tas de processeurs. Nvidia prépare-t-il une transition vers des GPU qui s'éloigneraient de la rasterisation pour passer au raytracing, ou est-ce simplement une pique envers les constructeurs de processeurs pour proposer une version de Mental Ray qui fonctionnerait sur des clusters de cartes graphiques ? Allez savoir...



Certains jeux PC ont également utilisé Mental Ray, c'est le cas de Riven par exemple dont tout le contenu était précalculé.



Ensemble !

L'usine Toshiba de Oita, au Japon.



Toshiba Oita Operations

Rassurez-vous, je n'ai pas fait une overdose d'esprit de Noël. C'est juste IBM qui a décidé de se faire encore de nouveaux amis. Après avoir déjà réuni Samsung, Infineon, AMD, Freescale (anciennement Motorola) et Chartered autour du développement de la technologie de gravure de processeurs en 32 nanomètres, IBM nous annonce aujourd'hui que c'est au tour de Toshiba de rejoindre son alliance. L'idée étant pour toutes ces sociétés de partager le coût de développement de cette nouvelle technologie de gravure. Le 32 nm est considéré par beaucoup comme un véritable challenge d'un point de vue de la fabrication, un double challenge même pour IBM qui fera la transition vers des matériaux dits « high-k », ceux qui ont amélioré copieusement la consommation des processeurs en 45 nm d'Intel. Dont vous trouverez le test dans quelques pages.

AMD Soufflez !

Lors de sa conférence auprès des analystes financiers, AMD a dit un certain nombre de choses intéressantes. Tout d'abord en avouant ce que l'on vous racontait en long et en large le mois dernier : le lancement du Phenom était raté. Pour le reste, AMD confirme le lancement durant la seconde moitié de l'année de ses « Deneb », version 45 nm du Phenom, qui utilisera toujours le socket AM2+, et donc, de la mémoire DDR2. La transition vers la DDR3 ne se fera qu'en 2009 avec l'arrivée des Deneb en socket AM3, ce qui est peut-être un peu tard, la DDR3 tombera dans des prix très abordables bien avant cela. On peut également se demander si AMD réussira sa transition vers le 45 nm, le 65 nm ayant été calamiteux. On notera également l'arrivée pour 2009 de Swift, anciennement baptisé Fusion. Il s'agit d'un processeur qui intégrera un cœur graphique, un contrôleur mémoire et même un contrôleur PCI Express. Intel lancera également en 2009 une version de ses Nehalem avec cœur graphique (et contrôleur mémoire) intégré, le PCI Express n'est cependant pas au rendez-vous. Finissons par une note d'espoir : AMD a indiqué ne pas souhaiter externaliser sa production de processeurs, remettant même au goût du jour la construction d'une « Fab » à New York, projet maintes fois repoussé. Toutes ces nouvelles seraient bonnes si l'action d'AMD n'était pas, au moment où j'écris ces lignes, à 7,53 dollars, pour une capitalisation boursière de 4,18 milliards...

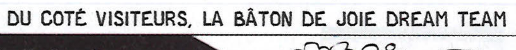
VIIV le vent

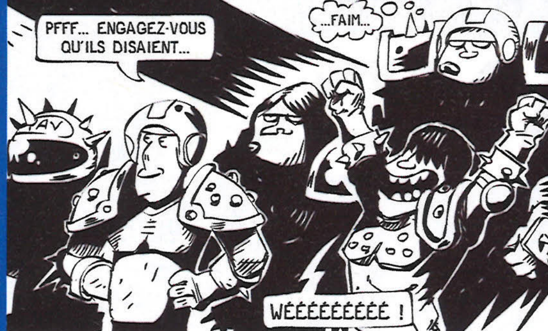


Loin de nous l'idée de dire que le concept VIIV d'Intel repose sur du vent. En fait, si, l'idée de créer des PC de salon est tout sauf mauvaise, mais la réalisation par Intel n'a pas été excellente. Tout d'abord en poussant des Pentium D à la naissance de la machine, alors que les gens veulent dans leur salon un PC silencieux, et donc utilisant des technologies mobiles si possible. L'autre boulet s'appelle Windows Media Center, logiciel imposé par Intel pour sa plateforme. Que ce soit dans la version XP ou Vista, le logiciel de Microsoft est à nos yeux loin derrière des alternatives gratuites comme MediaPortal sous Windows, sans parler de MythTV et du magique LinuxMCE. Intel a décidé de faire disparaître les « plateformes » VIIV et donc l'obligation d'utiliser un OS Microsoft pour être compatible avec le logo. C'est une bonne idée qui nous réjouit, reste à voir quelle sera la prochaine étape pour le constructeur qui doit lancer cette année une foultitude de mini-tablettes internet capables de lire du contenu vidéo (la plateforme MID « Menlow »). Le partage du contenu (et des applications) fut mis en avant par Intel comme l'un des points forts de ces futures plateformes. Et comme ces dernières utiliseront Linux...

Misère

AMD a décidé de mettre en fin de vie ses puces Athlon 64 X2. Les modèles allant du 5600+ au 6400+ ne seront plus disponibles chez le constructeur à la fin du premier trimestre, tandis que les 4000+ et 4200+ ont disparu au 1er janvier. L'idée d'AMD est de proposer à partir du mois de mai de nouveaux Athlon X2 basés sur l'architecture du Phenom.
Il s'agira de la série Athlon 64 6000, avec pour commencer les 6050 et 6250 dont la fréquence ne devrait pas dépasser les 2.5 GHz. Si l'on comprend pourquoi AMD fait cette transition, le résultat pour les joueurs n'est pas forcément idéal. En attendant le 45 nanomètres d'AMD, de toute façon, il n'y aura pas grand-chose pour nous séduire...





Ça me gratte, ça me gratte...

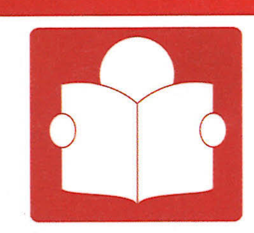
C'est pas ma faute à moi

Nous vous parlions le mois dernier du retard des processeurs quad core d'Intel gravés en 45 nanomètres à cause d'un problème de corruption des données sur la FSB. Sachant que les Xeon n'étaient pas touchés, qu'Intel continuait de proposer à la vente ses QX9650 et qu'aucun errata n'avait été publié concernant ce bug, on en venait à se poser un tas de questions. D'après nos confrères japonais, ce bug n'apparaîtrait que sur des cartes mère d'entrée de gamme disposant d'un PCB de quatre couches. Ces cartes sont rares, celles que l'on vous recommande disposant d'un minimum de six couches. Est-ce vraiment la cause du bug? On attend toujours qu'Intel le confirme...

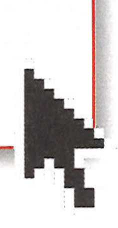
Le QX9770 ne fonctionnant qu'avec des cartes mère haut de gamme (FSB 1600 oblige), il ne serait pas touché par le souci...

Abonnement immédiat
simple et rapide tout en économisant
jusqu'à 50 % !*

*sur le prix de vente en kiosque



mes **magazines** favoris.fr



l'adresse favorite de vos magazines favoris



21 % D'ÉCONOMIE



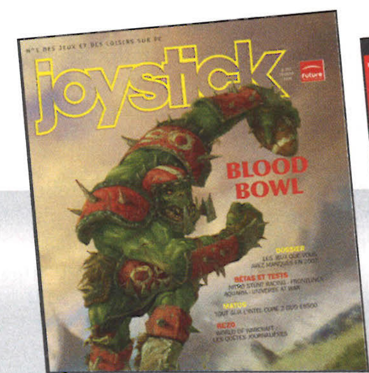
47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



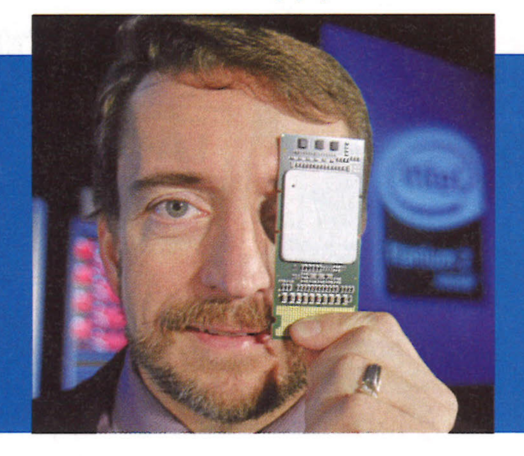
31 % D'ÉCONOMIE

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE à VOS MAGAZINES FAVORIS

C'est quoi LE TLB ?



Le stepping B2 du Phenom d'AMD est handicapé par un bug dans son protocole de gestion des TLB qui corrompt son cache de niveau 3.



L'Itanium est un exemple de processeur moderne utilisant des caches indexés de manière physique.

Trouver Le Bonheur ou Tancer Les Belges ? Notez que les deux ne sont pas forcément exclusifs, un peu comme la relation entre des caches mémoire. Transition toute trouvée pour vous parler des Translation Lookaside Buffer. Et sinon, oui, tancer est un vrai mot...

C_Wiz

Un programme informatique moderne est, comme le chante si bien Mireille Mathieu, une femme amoureuse. De son processeur et de sa mémoire, le programme croit en toutes circonstances qu'il est le seul qui compte à leurs yeux. La réalité est bien plus triste. Depuis le milieu des années 80, les processeurs se sont adaptés à la nouvelle vie qui est la leur, celle des relations multiples. Quelques microsecondes par-ci, quelques microsecondes par-là... Ils ont rapidement appris que le secret de multiples vies, c'est d'être parfaitement organisé.

C'est mon droit de t'aimer!

Première recette : faire croire à l'autre qu'il est unique. Sur ce point les processeurs sont des modèles puisque chaque programme croit disposer de l'ensemble de la mémoire physique disponible dans votre machine, voire même un peu plus. Tant qu'on est dans le mensonge, autant aller jusqu'au bout. L'isolation entre les programmes est totale, cela évite que l'un vienne empiéter sur le terrain de l'autre et crée des plantages (pensez à Windows 95). Les processeurs modernes utilisent un grand tableau pour marquer qui appartient à quoi. Le genre de petit carnet qui ne tient pas dans la poche (il est placé en Ram), d'où l'intérêt d'avoir une version simplifiée. C'est ce que l'on appelle le TLB, un bout de mémoire cache à l'intérieur du processeur qui contient l'essentiel du tableau de translation entre mémoire physique et mémoire virtuelle. Un rôle essentiel pour la rapidité des caches mémoire classiques de données (ceux que l'on appelle L1 et L2). Une première stratégie serait que les caches fonctionnent dans un référentiel mémoire physique. L'avantage est que l'adressage physique est unique, maintenir la cohérence des caches lorsque l'on passe d'un programme à l'autre est très simple. Le souci, c'est que c'est très lent. À chaque fois qu'un programme veut accéder à sa mémoire virtuelle, il faudra interroger le TLB pour savoir si oui ou non les données que l'on souhaite consulter sont dans la mémoire cache.

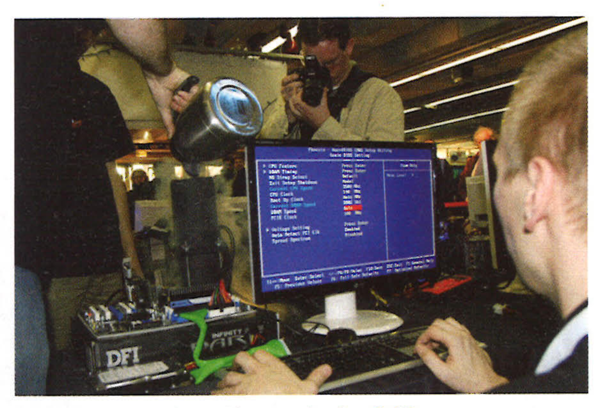
Et de vouloir te garder!

L'autre solution est que les caches fonctionnent avec les adresses virtuelles des programmes qui tournent. C'est plus rapide pour le programme puisque les caches vivent dans son monde (pas besoin d'interroger le TLB). Le problème est que lorsque le processeur passe d'un programme à l'autre, il doit se rappeler quels morceaux de cache sont affectés à quel programme. Et maintenir une cohérence par le biais de fourberies dans les TLB. C'est ce genre de méthodes qui est utilisé dans les processeurs modernes, on parle alors de protocoles de gestion. Il faut qu'il soit parfaitement au point pour éviter de se mélanger entre les adresses virtuelles des programmes et ne pas intervertir les données. Quand cela arrive, l'illusion de la relation unique ne tient plus, les programmes se rendent compte de la supercherie et les choses finissent souvent assez mal, avec quelques (écrans) bleus. Comme quoi, même les machines ne peuvent pas vivre éternellement dans le mensonge...

Tonnerre **mécanique**



Du haut de ce podium, 12 000 euros de lots nous contemplent.



On a même eu droit à une démonstration de refroidissement du processeur à l'azote liquide, attention ça brûle.

Ram utilisée pour prévenir pareilles vilenies. » Libérés de toute velléité frauduleuse, les concurrents ont pour la compétition hérité de la même configuration, un Core 2 Quad Q6600 d'Intel ainsi qu'une Geforce 8800GT de Sparkle. À la fin d'une journée passée les mains dans le cambouis, ils devaient avoir testé les performances de leurs chevaux de course sur différents benchmarks, des programmes de référence (3Dmark, Wprime), capables de mettre à genoux les machines les plus puissantes, et que les overclockeurs doivent faire exécuter en moins de temps qu'il n'en faut à Sundin pour prendre congé de Nicole Kidman, douche comprise…

La première compétition française d'overclocking était une bonne occasion de vérifier si l'on y trouvait bien une horde de Jacky en survêt' qui se paluchaient sur des machines clignotantes à deux doigts de prendre feu. Ou si le préjugé avait vécu.

Savonfou



Dieu qu'il est difficile de journalister (verbe non transitif du 1er groupe; action de traquer l'info pour nourrir l'insatiable appétit d'actualité d'une foule de lecteurs) dans une salle où le mercure explose. C'est néanmoins ce que j'ai fait, pour que vous puissiez ne pas perdre une miette de cette première hexagonale. Si nos voisins allemands et grands-bretons assistaient déjà à ce type d'événement, la France en était pour le moment privée. Le 19 décembre dernier, le staff du site Syndrome OC, bien connu des passionnés, a voulu corriger cet oubli. C'est avenue Daumesnil à Paris, que dix équipes de deux joueurs ont mesuré leur talent à augmenter les performances de leurs machines, avec interdiction d'approcher les extincteurs.

Quand l'argent s'en mêle Depuis quelques années, les overclockeurs les plus célèbres sont sponsorisés par des constructeurs de matos. Seulement, à l'instar de Styx dont le contrat avec William Saurin stipule qu'il est tenu d'ingérer ses 3 kg quotidiens de cassoulet toulousain, les poulains doivent utiliser le matos de leurs écuries respectives. Cela gêne parfois la course aux records, et certains ont alors cédé à l'escroquerie, à la malversation et à la ruse, bref à la gruge, quoi. Selon Geoffroy Hennicker, qui dirige Syndrome OC: « Les machines mesurent leurs propres performances, la triche la plus classique consiste donc à bidouiller l'horloge Windows pour fausser les relevés, c'est pourquoi il est maintenant indispensable d'inclure aux épreuves des benchmarks anti-gruge, comme CPU-Z, qui mesurent en permanence voltage, Front Side Bus et

Paroles d'expert

Débutant en overclocking ? Nous laissons Traxman et Cit 71, les deux vainqueurs de cette première édition, vous donner quelques conseils :



« Commençons par un petit rappel : un Intel Core 2 Duo Q6600 est cadencé d'origine à 2.4 GHz. Cette fréquence est le fruit de la multiplication du coefficient multiplicateur du processeur (ici 9) et du FSB (266). Pas moyen de mettre un coefficient plus élevé, donc le seul moyen d'augmenter la fréquence est d'augmenter le FSB. Le processeur va alors nécessiter plus de tension pour être stable. Notre ami Q6600 ne demandera en général que 1.35 V à 3.0 GHz, mais à l'approche des 3.5 GHz, il nécessitera peut-être 1.45 V. Si vous êtes en aircooling, nous vous conseillons de ne pas trop dépasser 1.45 V en utilisation quotidienne. En effet, la température augmente avec la tension, et il vaut mieux la conserver en dessous des 70 °C en pleine charge. Si vous souhaitez outrepasser ces limites, vous pouvez investir dans un radiateur processeur plus haut de gamme, mais même dans ce cas-là, nous déconseillons tout de même de dépasser 1.55 V. Pour résumer, si vous souhaitez donner un coup de nerf à votre machine, dites-vous bien que la tension peut aider à monter en fréquence, mais peut se révéler nuisible pour tout votre système, d'où la nécessité de rester raisonnable pour que tout se passe bien. »



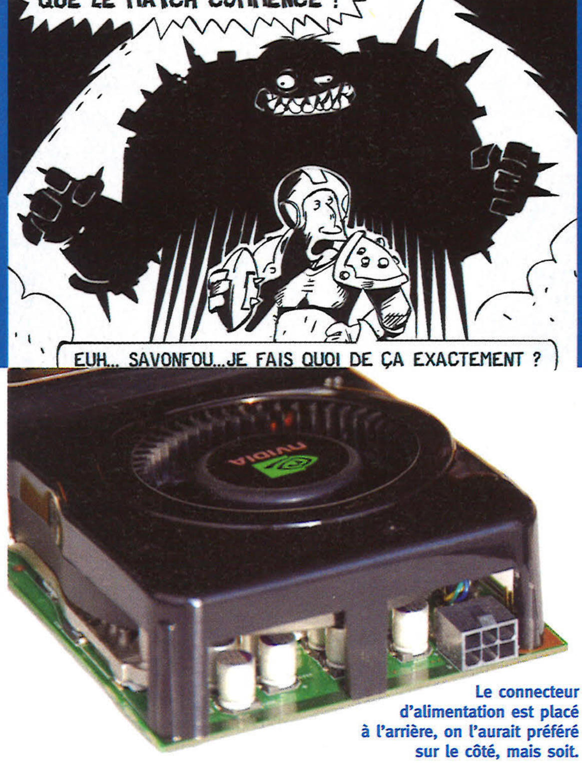


Nvidia GeForce 8800 GTS 512

14 MOIS...

Sur le plan des cartes graphiques, 2007 aura été l'année de la non compétition. Depuis la sortie du G80 sur le haut de gamme en novembre 2006, il ne s'est pas passé grand-chose. ATI est resté derrière avec son R600, et Nvidia qui nous avait habitués à renouveler ses gammes un peu plus souvent, a joué la carte de l'attente.

C_Wiz



Le connecteur d'alimentation est placé à l'arrière, on l'aurait préféré sur le côté, mais soit.

D'éternels insatisfaits, voilà ce que nous sommes. Quand on a droit à 4 cartes graphiques qui se succèdent dans l'année pour la couronne des performances, on se plaint que tout va trop vite et que les constructeurs complotent entre eux pour vider nos comptes en banque. Et quand, comme en 2007, il ne se passe rien sur le terrain du haut de gamme, on s'ennuie ferme et l'on attend une carte qui nous permette de jouer aux jeux de Noël sans sacrifier sur les détails. Sans parler de Crysis...

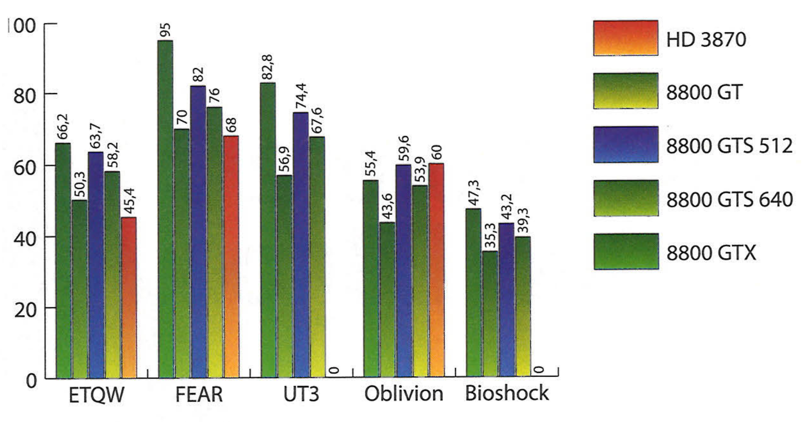
Jamais contents

On a tout de même eu un petit espoir en cette fin d'année avec l'arrivée des Radeon HD 3850 et 3870 siglées ATI. Du quasi haut de gamme pour un prix situé entre 150 et 200 euros, c'est relativement chouette. Le souci, c'est qu'en haut, il n'y a plus grand-chose. AMD ne propose rien de mieux que ces cartes pour l'instant, en attendant l'arrivée de la HD 3870 X2 qui nous fait nous poser un tas de questions. Chez Nvidia, les 8800 GTX sorties en novembre 2006 sont toujours disponibles jusqu'à épuisement des stocks, mais elles ne justifient que difficilement leur prix, qui n'a quasiment pas bougé depuis 14 mois.
500 euros, c'est un peu cher. Pour une carte graphique en fin de vie. D'autant que l'arrivée de la 8800 GT n'a pas arrangé les choses. Au vu des premières performances des Radeon, Nvidia a changé ses plans pour la 8800 GT. La puce n'aurait dû avoir que 96 unités de shader, pour en avoir au final 112 dans la version vendue dans le commerce. Cette stratégie s'est révélée payante puisque la 8800 GT est un poil devant les 3870. La carte est cependant vendue assez chère avec un prix public aux alentours de 250 euros. Dans la pratique, les prix sont en prime plus élevés, plus proches de 280 euros. Les revendeurs accusent les stocks trop faibles et la demande trop forte, Nvidia campe sur son prix public conseillé, et les joueurs se demandent s'ils ne sentent pas un peu le pigeon.

L'offre et la demande

Trop de demandes ou pas assez d'offres? Je vous laisse méditer encore quelques paragraphes sur le sujet. En attendant, la 8800 GT se retrouve devant la 8800 GTS et titille souvent la GTX. Nvidia se devait donc de faire

un peu de tri dans sa gamme, c'est ce que va essayer de proposer la 8800 GTS 512. Au cœur de cette nouvelle carte, on retrouve le G92, la version 65 nanomètres du G80 des 8800 que l'on trouvait déjà dans les GT. Sauf qu'ici, 128 unités de shader sont activées au lieu des 112. En clair, on a autant d'unités que sur une ancienne 8800 GTX. Côté fréquences, c'est également très bien avec 650 MHz pour le GPU et 1625 MHz pour les unités de shader (contre 1500 pour les GT). C'est du côté de la mémoire que les choses sont complexes puisque l'on continue à trouver le bus mémoire 256 bits. Nvidia utilise en prime la même mémoire que sur les 8800 GT, cadencée ici à 970 MHz (contre 900). Autant dire que l'overclocking est pour le moins limité. Mais c'est surtout la bande passante mémoire qui trinque, la GTS 512 n'a que 70% de la bande passante d'une 8800 GTX. Plus de puissance, moins de bande passante, le verdict est connu d'avance. Dans un tas de situations, particulièrement quand on ajoute une couche d'anti-aliasing, la GTS aura un profil de performance similaire à la GT, c'est-à-dire sensiblement plus faible qu'une GTX. Sans anti-aliasing, le problème se posera moins.



Performances sous les jeux en 1650 par 1080, anti-aliasing 4x, filtrage anisotrope 8x

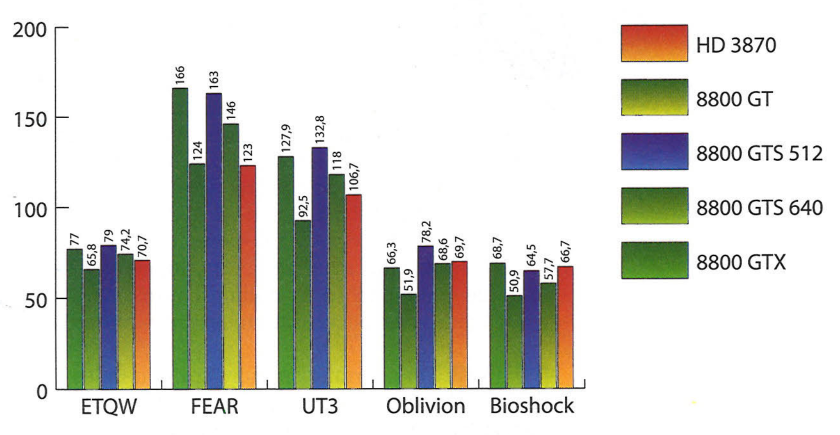




Aucun doute possible, de dos les GT et GTS sont strictement identiques. D'ailleurs je ne vous dirai pas laquelle est en haut.

Overclocking Si l'on regarde de près les 8800 GTS 512, on ne peut s'empêcher de remarquer qu'elles sont en tout point identiques avec les 8800 GT. Le PCB (le support en plastique vert) est le même, les composants sont implantés exactement au même endroit et, bien entendu, ils sont identiques pour la Ram et le GPU. Seul le nombre d'unités varie, passant de 112 à 128 d'après les spécifications officielles. Visuellement les cartes apparaissent comme différentes puisque le ventilateur a changé. On a droit désormais à un modèle double slot. Au démarrage du PC, il bat amplement la 8800 GT au niveau des désagréments sonores. Par la suite, la GTS 512 sera légèrement plus bruyante en mode 2D qu'une 8800 GT.

Extension du domaine de la flûte Côté prix, la 8800 GTS 512 est annoncée à 300 euros. Mais à l'image de ce qui se passe pour la GT, les prix dans le commerce n'ont pas grand-chose à voir, on est beaucoup plus proche des 350 euros en disponibilité réelle. Du côté des performances, on est en moyenne 10 % au-dessus d'une 8800 GT classique, soit extrêmement proche des modèles overclockés de 8800 GT déjà en vente dans le commerce. L'avantage des unités de calcul supplémentaires ne se voit pas vraiment ou pas du tout, (sont-elles activées ?) dans les jeux, probablement la faute à la bande passante mémoire qui limite. En soi, la 8800 GTS 512 est une bonne carte qui dispose d'un rapport qualité/prix correct avec son prix public à 300 euros. L'écart de performances faible avec la 8800 GT fait que l'on serait plutôt tenté de vous conseiller cette dernière, ou alors d'aller voir du côté des Radeon HD 3870 dont le rapport qualité/prix est un peu plus agressif (entre 190 et 220 euros). Car il ne faut pas se mentir, après 14 mois de durée de vie, les 8800 vont être remplacées rapidement, probablement à la fin de ce premier trimestre par une nouvelle génération de cartes 3D. Les 8800 GT et GTS sont là pour faire l'intérim. Ne venez pas dire dans deux mois que l'on ne vous avait pas prévenu...



Performances sous les jeux en 1680 par 1050, sans anti-aliasing, filtrage ansitrope 8x





Intel Core 2 Duo E8500

GLACIAL

Le E8500 dans toute sa splendeur. Contrairement aux Quad Core, il n'a pas les côtés biseautés.

Si vous n'avez pas trop suivi l'actualité informatique, vous aurez peut-être loupé le fait que la technologie de gravure de processeurs en 45 nanomètres d'Intel est responsable de la paix dans le monde, de la fin du réchauffement climatique et qu'accessoirement, elle vous rend encore plus désirable auprès de la gente féminine, tout en redonnant la vue aux aveugles. Que des miracles, en somme...

C_Wiz



On l'avait reçu au début du mois d'octobre. Tout petit dans sa boîte noire, tout mignon avec ses coins biseautés, le QX9650 d'Intel, le premier processeur utilisant la nouvelle finesse de gravure du constructeur.

Et, accessoirement, la première « révision » des Core 2 depuis leur lancement à l'été 2006. Un moment de joie et d'allégresse quand on s'est aperçu que ce processeur cadencé à 3 GHz consommait 40 % de watts en moins que son prédécesseur, le QX6850 lorsqu'il tournait à la même fréquence. Des émotions aussi quand il était stable à 4.33 GHz, frôlant les 4.6 dans le BIOS avec un « simple » refroidissement à air. Un jouet de riche bien entendu, ce modèle extrême coûte encore un millier d'euros. Cela tombe assez bien, la démocratisation est pour aujourd'hui.

Le QX6850 est actuellement le seul quad core grand public en 45 nm en vente chez Intel, en attendant le reste de la gamme dans deux mois.

Profession, mythe(o)

On pourrait vous faire croire que les ingénieurs qui dessinent les processeurs sont les héros des temps modernes et qu'ils signent des autographes lorsqu'ils vont acheter une bouteille de vin. Mais franchement, personne n'y croirait. Bien que le métier soit noble, le rôle de ces architectes est contraint par les procédés de fabrication des transistors. La photolithographie, la superposition de couches de silicium pour créer des processeurs. Ou la transformation du sable en produits qui coûtent plus cher que l'or au kilo. L'alchimie du XX[e] siècle. Assez régulièrement, en gros tous les deux ou trois ans, les fabricants de processeurs changent de finesse de gravure. Le but est multiple. Le plus basique est qu'en réduisant la finesse de gravure, on fait des processeurs plus petits à nombre de transistors égal. Ce qui permet d'augmenter le nombre de transistors dans les puces. Les architectes peuvent alors s'en donner à cœur joie pour rajouter des instructions, de la mémoire cache, ou tenter de faire aller plus vite une tâche simple en la rendant complexe. Cet avantage est constant, il est lié à la diminution de la taille des transistors. En théorie, elle est censée apporter d'autres avantages.

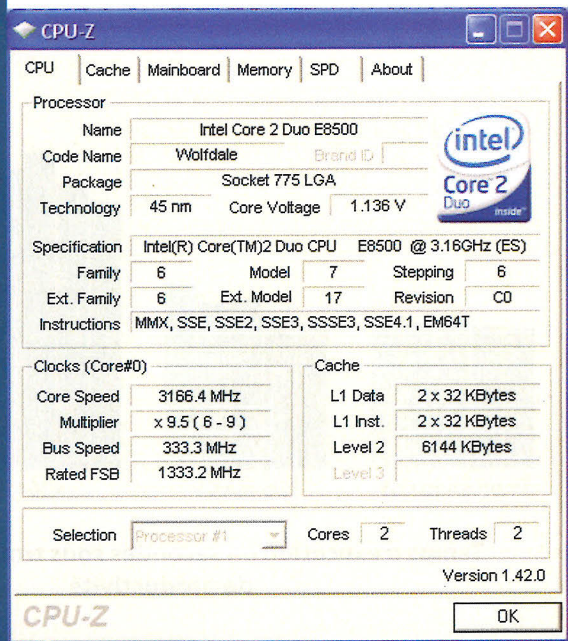
Un transistor plus petit devrait moins chauffer.

Ce qui permet d'un côté de fabriquer des processeurs qui consomment moins de watts pour les portables (et dont l'autonomie est améliorée) et de l'autre des processeurs que l'on appelle tristement « de bureau » et qui pourront monter à des fréquences plus hautes. Preuve en est le fait qu'il y a 20 ans, un processeur tournait entre 8 et 16 MHz en moyenne. Aujourd'hui, le E8500 dont on vous parle va 197.5 fois plus vite.

Et les portables ?

Intel passe également ses processeurs pour portable en 45 nm. La plate-forme évolue pour s'appeler Santa Rosa refresh, on garde le même chipset (GM965) et la possibilité d'ajouter un décodage HD-DVD et Blu-Ray par le biais d'une puce additionnelle. L'occasion pour Intel de proposer un processeur portable « extreme » à 2.8 GHz destiné aux joueurs. Nous reviendrons rapidement sur son cas dans un prochain numéro.

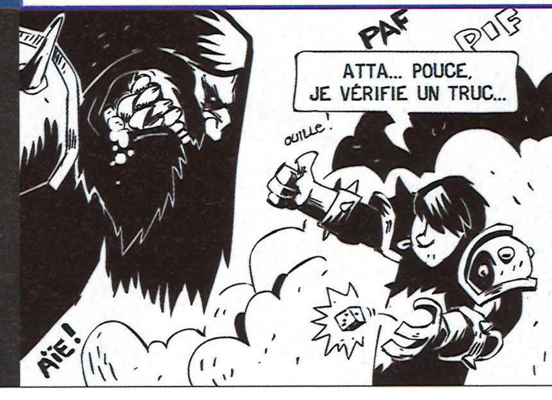
	Fréquence	Cache	TDP	Prix (par 1000)
X9000	2.8 GHz	6 Mo	44 W	$851
T9500	2.6 GHz	6 Mo	35 W	$530
T9300	2.5 GHz	6 Mo	35 W	$316
T8300	2.4 GHz	3 Mo	35 W	$241
T8100	2.1 GHz	3 Mo	35 W	$209



Les nouveaux Core 2 Duo

	Fréquence	Cache	TDP	Prix (par 1000)
E8500	3.16 GHz	6 Mo	65 W	$268
E8400	3 GHz	6 Mo	65 W	$189
E8200	2.66 GHz	6 Mo	65 W	$169

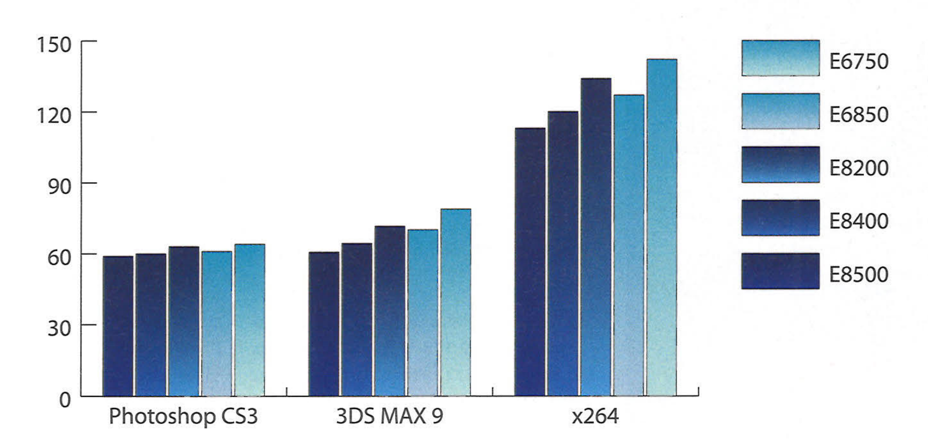
Les prix en euro avec taxe équivalent, en gros, au prix en dollar, et même sont un peu inférieurs.
Le E8500 devrait se négocier aux alentours de 260 euros, pour vous donner un exemple.



Le mythe du MHz Est-ce à dire qu'un processeur à 3.16 GHz va littéralement 197 fois plus vite qu'un 486SX16 ? Que nenni ! L'augmentation des MHz permet d'améliorer assez facilement les performances. Si l'architecture reste identique et que l'on fait augmenter la fréquence, les performances s'accroissent de manière linéaire... à la condition que le reste de la machine suive. Les goulets d'étranglement peuvent être nombreux, du bus système à la bande passante mémoire. Résultat, on a vu au fil des années que si l'augmentation des MHz permettait d'élever les performances, ça n'était pas toujours très rentable. Voir à ce sujet l'œuvre du Pentium 4.
Résultat, les ingénieurs signeurs d'autographes sont obligés de se torturer l'esprit pour utiliser les nouveaux budgets de transistors que leur offrent les nouvelles finesses de gravure pour accélérer les choses. L'idée la plus connue est le concept « out of order » introduit il y a une douzaine d'années avec les Pentium Pro. Il s'agit d'ajouter des mécanismes supplémentaires dans le processeur pour changer l'ordre d'exécution des instructions que l'on envoie à la puce. Elle peut ainsi optimiser au mieux son travail, et donc être plus efficace. C'est grâce à ce genre d'avancées qu'un Core 2 est plus rapide qu'un Pentium D à fréquence égale. Car c'est la chose la plus importante à retenir : si les nouveaux procédés de fabrication ne permettent pas toujours de monter plus haut en fréquence, ils offriront systématiquement un plus gros budget de transistors pour rendre toujours plus complexe les tâches simples, dans le but de les accélérer.

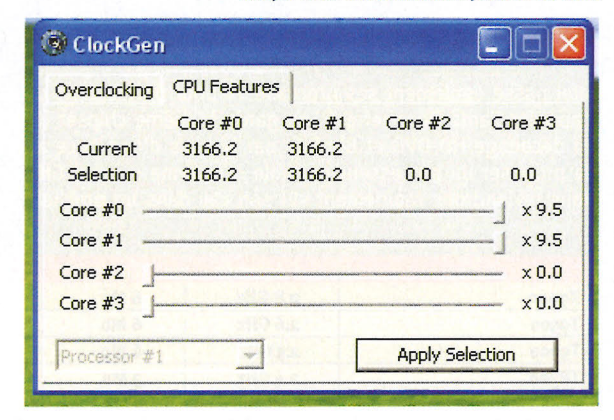
Un processeur 45 nm et un processeur 65 nm. Je vous laisse deviner lequel.

Et le 45 nm dans tout ça ? Comme je vous le disais, une nouvelle finesse de gravure ne permet pas forcément d'augmenter les fréquences. Cela arrive à tout le monde, le premier exemple qui nous vient est le 65 nanomètres d'AMD qui oblige le constructeur à fabriquer ses modèles les plus rapides dans l'ancien procédé en 90 nm. Leur procédé en 65 ne permet pas d'atteindre les 3.2 GHz qu'atteignait pourtant leur procédé en 90 nm. Ce sont des choses qui arrivent à tout le monde, Intel a encore en travers de la gorge son propre 90 nm qui avait sonné un coup d'arrêt à la montée en fréquence des Pentium 4.
Si les procédés de fabrication ne permettent plus de gagner en fréquence, c'est bien souvent la faute de la physique. À force de réduire la taille des transistors, on les rend plus fragiles, plus permissibles. Un transistor, c'est un peu comme le robinet de votre garage. Au fil du temps, il se met à



Temps d'execution en secondes sous trois applications de productivité

Intel a réintroduit les demi-coefficients multiplicateurs, chaque demi-coefficient correspond à 166 MHz.



Et les quad ?

On vous en a déjà parlé dans les news, les quad core ont été repoussés au mois de mars. Officiellement à cause d'un bug, plus probablement pour laisser le temps aux usines de monter en régime. Intel a désormais trois usines 45 nm en ligne, ce qui devrait permettre de compenser rapidement le souci de flux tendu.

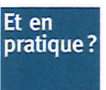


fuir de plus en plus. Sauf que le transistor perd de l'électricité. De l'énergie qui réchauffe la puce et l'empêche de fonctionner à de hautes fréquences.

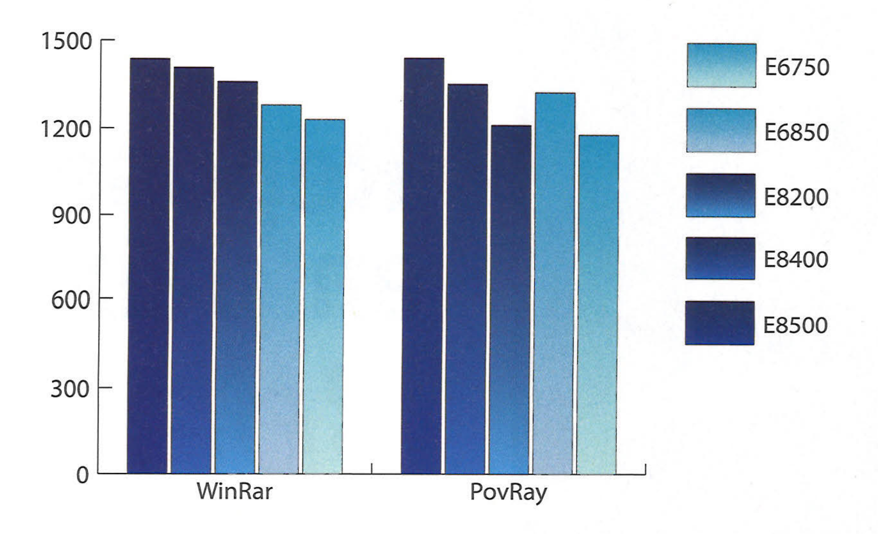
Pas cool l'atome

Les choses se compliquent à l'intérieur d'un transistor, puisqu'à force de réduire leur taille, on réduit celle de leurs composants.
La couche d'isolation entre les différentes parties fonctionnelles du transistor n'a désormais plus qu'une finesse de quelques atomes de haut. Et là, à moins de revoir les règles de base de la physique, les constructeurs de processeurs vont faire face à un mur.
La grande idée d'Intel pour ce 45 nm était de laisser tomber le sable ou, plus exactement, de remplacer une petite partie des matériaux utilisés par un métal, en l'occurrence le hafnium. L'utilisation de métaux dans les transistors n'est pas une idée nouvelle, elle a facilement 40 ans. Mais il avait été jugé plus opportun d'utiliser du silicium à la place, car plus malléable. Maintenant que la physique du silicium pose des problèmes difficiles à surmonter, les métaux reviennent à la mode.
L'avantage du hafnium est qu'il s'agit d'un moins bon isolant que le silicium. En clair, il laisse passer plus de courant. L'idée peut paraître saugrenue, puisqu'après tout les constructeurs se battent pour éliminer les fuites. Résultat, ils sont obligés, pour un résultat identique, d'utiliser des couches isolantes plus épaisses. Ce qui tombe assez bien, n'est ce pas ?
Rappelez-vous, quelques lignes plus haut, nous parlions de la taille de ces couches qui devenaient beaucoup trop fines. En utilisant du hafnium, Intel a repoussé un peu plus le mur de la physique et gagné quelques années de tranquillité. Avoir des couches plus épaisses permet d'éviter d'autres phénomènes physiques, ceux de la physique quantique. Des histoires de migration de phonons que je vais vous épargner. Le truc à retenir, c'est qu'en augmentant de nouveau la taille de cette couche isolante, Intel a réussi à diminuer significativement ses problèmes de fuites.

Et en pratique ?



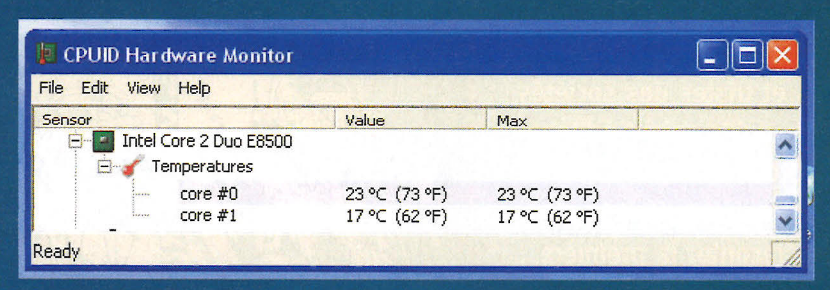
C'est donc pour cela que l'on avait noté avec le QX9650 une baisse de consommation de 40 % à fréquence égale. Si l'on voulait être très précis, on dirait que cette baisse est due au fait que l'on peut faire tourner les transistors à 3 GHz tout en réduisant l'énergie que l'on doit leur fournir (le « voltage » que l'on règle dans le BIOS).
Et donc, magie des lois de la physique, la consommation de la puce baisse. Le potentiel du 45 nanomètres d'Intel se lit aussi dans sa propension à l'overclocking.
À la tension de base, on arrive à monter à 4 GHz avec un E8500. Augmenter plus la tension n'a d'ailleurs qu'un impact mesuré, on se retrouve bridé systématiquement aux alentours de 4.3 GHz, que ce soit avec le E8500 ou les autres puces en 45 nm d'Intel que l'on a pu tester (QX9650 et QX9770).
Reste que ce qui nous a le plus surpris avec cet E8500, c'est la manière dont il chauffe. Ou plus exactement,



Indice de performances sous WinRar et PovRay

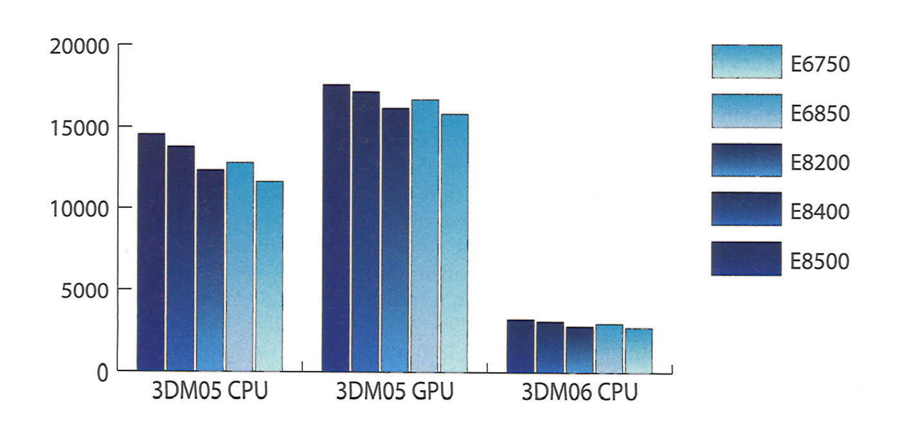
L'associativité du cache a été augmentée pour compenser l'augmentation de la taille. En clair, il va aussi vite que sur les précédents Core 2.

CPU-Z
CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About
L1 D-Cache
Size 32 KBytes x 2
Descriptor 8-way set associative, 64-byte line size
L1 I-Cache
Size 32 KBytes x 2
Descriptor 8-way set associative, 64-byte line size
L2 Cache
Size 6144 KBytes x 1
Descriptor 24-way set associative, 64-byte line size
Features
L3 Cache
Size
Descriptor
Features
Size
Descriptor
Version 1.42.0
CPU-Z
OK



La température des cœurs permet de s'amuser dans des configurations sans ventilateur.

ne chauffe pas. Avec un refroidissement modéré (Thermalright XP-90 et ventilateur de 92 mm au minimum), il ne dépasse pas la température ambiante de la pièce au repos, montant à une trentaine de degrés lorsqu'on le stresse avec des outils comme Prime (un utilitaire qui calcule les décimales de π).



Scores processeurs et GPU sous 3D Mark 2005 et 2006

On a donc essayé de retirer le ventilateur, dans un boîtier ouvert, mais non ventilé pour voir ce qui se passait. Après 30 minutes de prime, le E8500 chauffait à une soixantaine de degrés. C'est certes chaud, mais peu de processeurs modernes peuvent se vanter de fonctionner sans ventilation à 3.16 GHz. Aucun d'ailleurs, en fait.

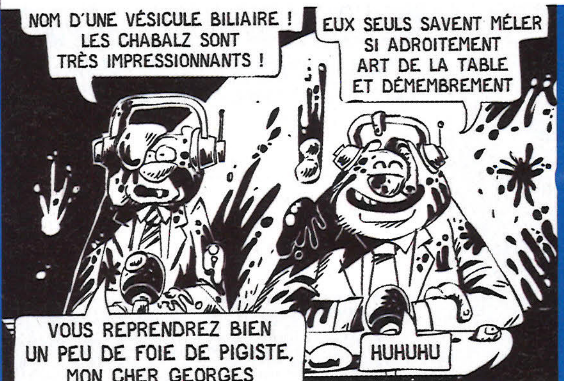
Alors on ne va pas forcément vous conseiller de retirer vos ventilateurs, mais cela permet d'imaginer un tas d'options sympathiques. Comme apposer un Ultra 120 Extreme, nu, et placer un ventilateur à l'arrière du boîtier. Parlons un peu de gamme : Intel continue sa transition vers le quad core et réduit un peu plus la gamme dual core. Quatre modèles devaient être lancés, il n'y en aura en fait que trois cadencés respectivement à 3.16, 3 et 2.66 GHz. Les lecteurs habiles auront remarqué le retour des demi-coefficients multiplicateurs (9.5, 9 et 8), ce qui plaira aux overclockers. Toutes ces puces utilisent un bus 1333 et sont accompagnées de 6 Mo de cache. Côté performances, à fréquence égale, les nouveaux venus arrivent à creuser l'écart face aux « vieux » E6X00. En grande partie grâce au cache et à d'autres optimisations. Le SSE4 n'est pour l'instant que peu utilisé, mais il sera probablement un avantage sur le long terme. En l'état, les E8500, E8400 et E8200 remplacent agréablement les vieux dual Core 2 d'Intel, notre coup de cœur du rapport qualité prix allant bien entendu au E8400. Pour moins de 200 euros, il offre les 3 GHz et un potentiel d'overclocking saisissant. On en redemande...


Descent 3 faisait partie des jeux qui proposaient un moteur 3D écrit en Glide.

Repose en paix, 3DFX !

Les soirs d'hiver, au coin d'un PC qui chauffe, on aime bien se raconter à la rédac les histoires à la fois passionnantes et tristes des sociétés qui nous ont fait vibrer. Des noms mythiques, qu'ils soient éditeurs ou développeurs de jeux, ou encore des icônes du matos. Et comme c'était mon PC qui chauffait le plus, laissez-moi vous raconter la première...

C_Wiz



L'histoire de 3dfx est à la fois banalement simple et triste, à l'image d'un conte d'Andersen transposé pour les grands. Une de ces histoires que l'on raconte à tous les patrons de start-up pour leur faire peur. Elle était bien née pourtant, en 1994, de trois ex-employés de Silicon Graphics et financée par un ex-employé d'Intel. Leur première puce, le Voodoo Graphics, s'est retrouvée tout d'abord dans des bornes d'arcade.
Un bon moyen de se faire un nom, aussi bien auprès des développeurs que du grand public.
Mesuré aux standards modernes, le Voodoo Graphics peut paraître ridicule. Ce n'était ni plus ni moins qu'une machine à plaquer des textures (mapping) sur des triangles (une à la fois) et à assembler le tout pour en faire une image. Pas de lumières, pas d'effets, la « mise en place » des triangles se faisait par le processeur. Un monde simple où monter en 800 par 600 en résolution était considéré comme le luxe ultime. C'est ce que proposaient les premières Voodoo Graphics, des cartes PCI qui embarquaient 4 Mo de Ram, un luxe en 1996.

Mon processeur, ce zéro

On parlait d'accélérateur 3D, et pas encore de carte 3D, puisqu'elle venait épauler une carte d'affichage classique. On reliait les deux par un connecteur VGA (perdant un peu de netteté au passage) : lorsque l'on lançait un jeu « Glide », la 3dfx prenait la main. C'était compliqué, fastidieux, mais on adorait ça. Les éditeurs de jeux aussi : ils pouvaient enfin proposer des jeux 3D qui



Le premier logo de 3dfx. Par la suite, le D passera en minuscule.

n'étaient pas bridés par le processeur qui ne déterminait plus à lui tout seul les performances. Glide, c'était la grande idée de la société, une « API » ultra-simplifiée pour les programmeurs, qui ne comportait que les fonctionnalités présentes dans les cartes de la marque. Le contre-pied d'OpenGL, la « norme » de l'époque dont le côté académique allait à l'encontre du pragmatisme des développeurs de jeu. Techniquement, Glide était même une version « light » d'OpenGL, une version plus complète était disponible sous le nom de MiniGL. De quoi faire tourner les jeux qui utilisaient cette API. À l'époque, il n'y en avait qu'un et il s'appelait... Quake.

À trop monter...

La Voodoo 2, fin 1997, aura fini de convaincre ceux qui n'y croyaient pas trop. Il s'agissait d'une Voodoo plus rapide, avec deux unités de texture et donc le début du

multi-texturing rapide. Toujours limité en 800 par 600, à moins d'en acheter deux et de les faire tourner en SLI. Eh, oui, ça vient de là, même si à l'époque chaque carte calculait une ligne sur deux, jouant avec les propriétés du connecteur vidéo analogique. Le traitement étant simple, le doublement des performances était réel. Pour peu que le Pentium suive... Ce qu'il y a de bien dans l'analyse après coup du déclin d'une société, c'est qu'on peut généralement trouver ce qu'elle a raté. Dans son cas, les ratages sont multiples. Les Voodoo (1 et 2) étaient des cartes uniques, sans véritable concurrence au cours de leur vie. Le concept de gamme n'existait pas, quand on n'avait pas les moyens, on allait voir ailleurs, chez ATI ou Matrox par exemple. Avec la Voodoo 3, 3dfx crée sa première gamme et perd l'impact d'un modèle unique qui fait rêver. Peut-être aussi parce que les Voodoo 3 ne faisaient plus rêver autant.

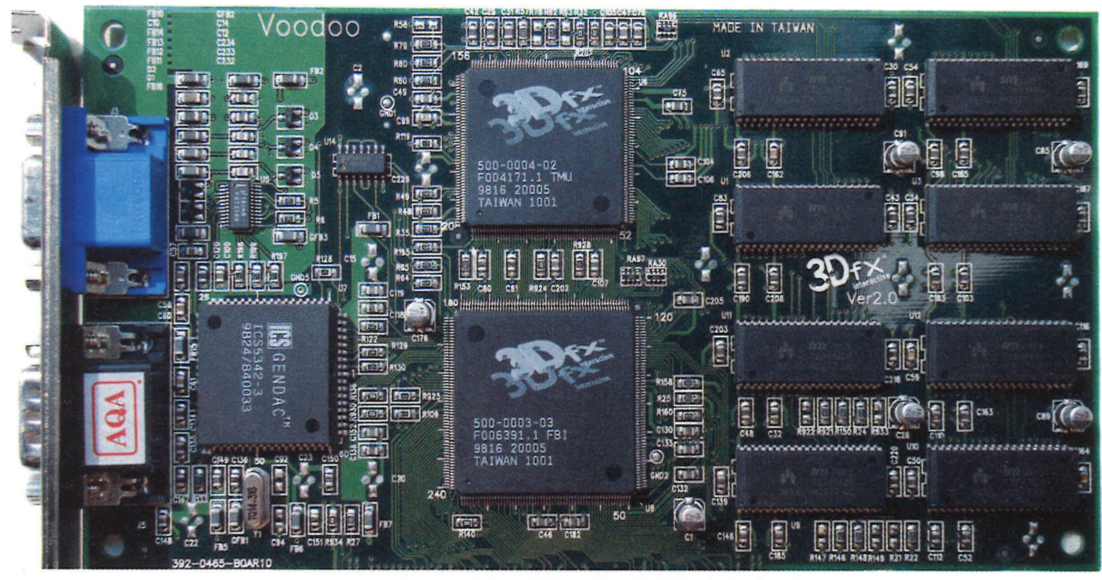
Microsoft m'a tué

Au milieu des années 90, DirectX était source d'autant de blagues que les Belges. Certains y ont pourtant cru, la version 6 commençait même à sérieusement convaincre les développeurs qui en avaient marre de coder cinq moteurs différents pour les cartes de PowerVR, Matrox et des autres. Toutes supportaient plus ou moins bien DirectX, ceux qui se seront alliés à Microsoft auront été les grands gagnants. À commencer par Nvidia et ses TNT qui offraient des choses que 3dfx ne proposait pas. Le rendu en 32 bits étant probablement le facteur décisif, les Voodoo restant bridées aux 16 bits. Autre souci pour 3dfx, le VSA-100 qui devait succéder à ces cartes était en retard. D'un genre copieux, alors qu'il n'apportait pas grand-chose de plus. Nvidia aura introduit entre-temps son premier GeForce, le support de DirectX 7 et l'arrivée du Transform & Lighting (les prémices des shaders que l'on connaît aujourd'hui). La puissance brute était encore là pour 3dfx, mais plus la qualité de rendu. Et puis il y a eu l'investissement énorme sur un projet de développement pour la Dreamcast de Sega. Projet finalement confié à PowerVR sur lequel 3dfx aura perdu beaucoup de temps et d'argent. Sans oublier des procès interminables.

Et si...

Le manque de diversification des produits de 3dfx fait qu'ils n'ont pas pu rebondir. Alors fatalement, on peut se demander ce qui se serait passé si la société avait pu tenir un peu plus longtemps. La Voodoo 5 6000, et ses quatre puces VSA-100, est souvent évoquée comme le point d'orgue de la société. Pourtant, ils travaillaient déjà copieusement sur la suite avec le VSA-200 et ses quatre pipelines, le multi-texturing et la gestion des pixel shaders. Le tout accompagné d'une autre puce pour la gestion des vertex. Suffisant ? Si le projet était sorti à temps, possible.
La suite était encore probablement plus audacieuse puisque 3dfx avait investi dans une start-up qui travaillait sur le deferred rendering, une approche léchée du pipeline 3D, à l'opposé du concept brut de la rastérisation classique que nous utilisons aujourd'hui dans toutes nos cartes. Tant pis, l'histoire de la 3D verra bien d'autres révolutions. Elle n'est encore que dans son adolescence...

L'architecture des premières Voodoo était assez simple. La Voodoo 2 rajoutait une seconde puce TREX.



La première Voodoo et son couple de puces FBI/TREX...

MO5.COM

Philippe Dubois devant une borne Sega OutRun.

Ils m'ont reçu le soir du nouvel an : un grand merci à toute l'équipe du MO5.COM et à Jean-Nicolas Gilles, en particulier pour les photos fournies à cette occasion.

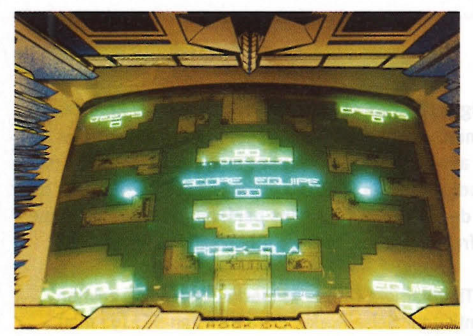
...QUEL EST LE CRETIN QUI A EU L'IDEE DE GARDER NOS SOCLES !??
AU SECOURS !
POUF
BOARF, ON EST PURISTE OU ON L'EST PAS, HEIN...

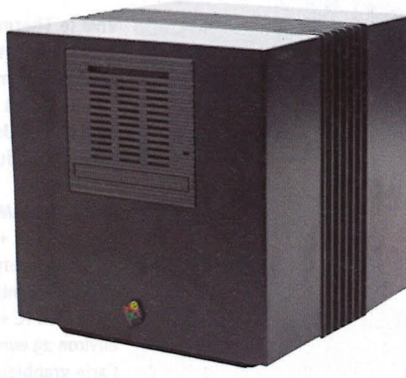
Une association militant pour une approche historique et patrimoniale du jeu vidéo ? Partageant ses ressources pour l'éducation de tous ? En voilà un beau concept, que Joystick se devait de vous faire partager !
Tuttle

À 9 ans, Philippe Dubois reçoit sa première console de jeu, une Philips Videopac. Depuis, une multitude de machines sont passées entre ses mains et le joueur est devenu collectionneur, allant chiner aux puces de Montpellier et dans les casses informatiques. En juin 1996, il crée le premier musée virtuel francophone, le « Musée d'histoire naturelle informatique », mais c'est en 2003 qu'il fonde MO5.COM avec David Guez (vice-président de l'association). La structure leur permet de disposer d'un local où conserver leurs 200 pièces de collection, avant que ce chiffre ne passe à 550 en 2005, puis ne dépasse la barre des 1200 en 2008. À l'occasion des cinq ans de l'association, il revient sur les objectifs du MO5 et nous fait part de son regard sur le jeu vidéo.



Joystick : Pour commencer, peux-tu nous expliquer d'où vient le nom de l'association ?
Philippe Dubois : Le MO5 est en fait le nom d'un micro-ordinateur français de 1984, fabriqué par Thomson. J'ai choisi ce nom pour plusieurs raisons : suite à des travaux pour un musée virtuel pour Canal+ en 1997, je m'étais acheté un des tout premiers appareils photos numériques grand public, un Kodak DC20, d'une résolution de 512x384 points (la fête !). Une des meilleures photos que j'avais réussi à prendre avec cet appareil était justement un Thomson MO5. Voyant cela, j'avais modifié l'ordre des touches avec un logiciel de retouche pour marquer « Musée d'histoire informatique », et j'en avais fait le logo du site. Plus tard, en 1998, j'ai eu la possibilité de déposer à moindre frais mon premier nom de domaine. La famille d'ordinateurs 8 bits que j'affectionnais le plus était les MSXs, ces ordinateurs japonais avec des jeux fantastiques sur cartouches. Mais le nom de domaine « msx.com » venait d'être acheté quelques semaines auparavant ! En accord avec le logo de mon ancien site, je décidai alors de déposer le domaine « mo5.com ». Et naturellement, dès 2003, l'association que nous allions créer en région parisienne allait porter le même nom.


Attention, tenez-vous bien : ceci est une Armor Attack vectorielle de 1980. Collector !


Un Next Cube de 1990, une machine mythique conçue par Steeve Jobs au sein de la société Next, alors qu'il venait de quitter Apple.


Croyez-le ou pas, mais Sega a conçu également des micro-ordinateurs ! Le SC-3000 utilise le même hardware que la première console de jeu familiale de Sega, la SG-1000.


Un exemple de l'évolution des supports de jeu : Wolfenstein 3D sur cartouche pour console Atari Jaguar (1993), Vroom de Lankhor sur disquette de 720 Ko pour Atari ST (1989), Magician Lord sur cartouche pour console NeoGeo AES (1990), Duke Nukem 3D sur CDROM pour console Sega Saturn (1995).

5 raisons pour rejoindre MO5 !

- 15 euros par an pour être membre, soit le prix d'un jeu budget !
- Rejoindre les rangs des 50 membres actifs dont l'âge varie actuellement entre 18 et 42 ans.
- Disposer de nombreux services comme un site internet (MO5.com), des petites annonces, des forums, des musées virtuels ou encore des enchères virtuelles.
- Découvrir un parc de 1200 machines réunies sur un espace de plus 450 m² à proximité de Paris.
- Soutenir une association active sur de nombreux Salons (Games Convention de Leipzig, Festival du Jeu Vidéo, Villette Numérique, la Japan Expo, etc.).

Pourquoi, selon toi, est-il légitime de considérer les jeux vidéo comme faisant partie du patrimoine culturel ?

Les jeux vidéo existent maintenant depuis plus de 30 ans. Impossible de parler de phénomène épisodique comme certains pouvaient le faire au début des années 80. Il n'existe pas un jeune qui ne connaisse les jeux vidéo de nos jours, quelle qu'en soit la forme : ordinateur, console, téléphone portable, internet, montres, tamagotchis, serrures électroniques même, GPS, etc. Le jeu vidéo est partout, ses traces sont nettement visibles dans de nombreux domaines : cinéma (Crank par exemple), peinture ou sculpture (avec le phénomène des Pixel artistes), publicité et aussi musique (Chiptune). Ne pas connaître les jeux vidéo en 2008, c'est donc refuser toute une partie de la symbolique développée par les médias de communication moderne et risquer de ne pas comprendre leur provenance. C'est pour cela que les jeux vidéo font désormais partie intégrante de la culture et que par conséquent, on peut parler de patrimoine culturel. Un patrimoine à préserver pour en comprendre les racines dans les décennies à venir.

Qu'est-ce qui différencie cette approche de celle du simple collectionneur ?

Comme j'aime souvent le dire en plaisantant à moitié, il y a le « bon » et le « mauvais » collectionneur. Le bon collectionneur a pour vocation de construire un patrimoine local afin de pouvoir exposer celui-ci au plus grand nombre, dès qu'on lui en donnera l'occasion. Bien souvent, le « bon » collectionneur affiche ses découvertes et le fruit de sa passion sur un site Web ou tout autre moyen qui lui permet de communiquer avec autrui. Le mauvais collectionneur est plus un fétichiste à mes yeux, il n'amasse que pour se forger la plus grande collection possible et en tirer une espèce de réputation un peu malsaine et surtout inutile pour le domaine qu'il affectionne.

À partir de cette distinction, peux-tu nous expliquer quels sont les objectifs et les valeurs du MO5 ?

Notre but : proposer aux ministères de l'industrie et de la culture la création d'un musée de l'informatique


L'atelier de nettoyage. Chaque week-end, les membres y nettoient toutes les machines afin qu'elles soient dans le meilleur état possible.

et des jeux vidéo. Pour y arriver, nous participons à un vaste ensemble de projets et d'expositions interactives sur l'histoire des jeux vidéo et de l'informatique. Cela nous fait gagner en légitimité, nous fait connaître des administrations, des entreprises et du public. Cela nous permet également de jauger l'intérêt du public.

As-tu une anecdote à nous raconter sur l'acquisition d'une machine particulière ?

La plus fun des acquisitions fut certainement d'aller chercher en Alsace un exemplaire très rare d'ordinateur Matra Alice 8000. Une machine de 1984 destinée à l'origine au marché de l'Éducation Nationale. Pour l'occasion, nous étions partis à trois chercher cette machine dont le nombre d'exemplaires se compte sur les doigts d'une seule main.

Selon toi, que nous apprennent les anciens jeux sur les jeux d'aujourd'hui ?

Tous les genres de jeu vidéo encore joués aujourd'hui existent depuis déjà des dizaines d'années, mis à part les jeux musicaux qui ont fait leur apparition il y a tout de même déjà 10 ans. Cela ne montre-t-il pas que la créativité actuelle est quasi inexistante ? N'y a-t-il pas d'autres questions à se poser que de vouloir afficher la texture de peau la plus réaliste possible ? Ou est le vrai jeu, celui qui nous divertit et peut nous éduquer en même temps ou celui qui affiche deux fois plus de polygones qu'il y a 2 ans ? C'est comme le Yin et le Yang, les forces commerciales sont souvent en contradiction avec les sources créatrices.

top HARD

Dans l'informatique, les bonnes affaires sont assujetties au bon vouloir des constructeurs. Les soldes sont, dans notre milieu, une fourberie qui ne sert qu'à écouler du matériel qui date de plus d'un an. Remarquez, maintenant que j'y pense...

C_WIZ

Le moniteur

Les soldes n'y sont pour rien, il y a de très bonnes affaires à faire sur les modèles 223BW et 226BW de Samsung. Deux très bons écrans pour joueurs capricieux, des LCD capables de convaincre les réfractaires au progrès qui persistent à s'user les yeux sur des écrans cathodiques. Un jour, vous chanterez en chœur avec moi que le balayage, c'est le mal ! Et à ceux qui rêvent d'écrans 16/9e à la place des 16/10e actuels, je dis « rendez-vous dans quelques mois ».

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 240 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-2 (16/10e), environ 200 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10e), environ 299 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2025 WM (8 ms, 16/10e), environ 350 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2235W (5 ms 16/10e), environ 400 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10e), environ 300 euros TTC.

Le processeur

Cela ne repartira pas forcément en mars pour le Phenom, si on en croit les dernières nouvelles. Ça pourrait même attendre le second trimestre de l'année, ce qui serait franchement très moche pour AMD. On espère que c'était une mauvaise blague de la part de celui qui nous l'a racontée. En attendant, je vous renvoie au dossier sur les séries 8000 et 9000 d'Intel dans ce numéro.

Config 1 : AMD Athlon X2 4800+ (2,4 GHz/Socket AM2), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E4400 (2,0 GHz/FSB 800/Socket 775), 120 euros environ.
Config 2 : AMD Athlon X2 5200+ (2,6 GHz/Socket AM2) 130 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6750 (2,66 GHz/FSB 1333/Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon X2 6000+ (3,0 GHz/Socket AM2) 160 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E6850 (3,00 GHz/FSB 1333/Socket 775), 270 euros TTC environ.

Le refroidissement

Vive le Thermalright Ultra 120 Extreme. Voilà, c'est dit. Après avoir fait des choses incroyables avec le QX9650, il nous a fait frôler de nouvelles cimes avec le QX9770. Pour ceux qui préféreraient une solution déjà vendue avec un ventilateur, vous pouvez aller voir du côté du NH-U12F de Noctua. Il est moins performant, mais reste une valeur sûre du refroidissement, pour un prix relativement correct.

Processeur AMD : Thermalright Ultima 90 (socket 939/AM2), environ 40 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SE2 (92 mm), environ 18 euros TTC.
Processeur Intel : Thermalright Ultra-120 Extreme (socket 775), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noiseblocker UltraSilentFan-SX2 (120 mm), environ 23 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF900-Cu (tous modèles ATI/Nvidia), environ 35 euros TTC.

Le disque dur

La beauté des disques durs en RAID 5 est qu'en cas de plantage, il faudra obligatoirement reconstruire toute la « parité », opération sympathique qui ne dure qu'une bonne dizaine d'heures avec des disques de 500 Go. Cela ne serait pas un problème si les pilotes de monsieur Intel n'avaient pas envie de planter lorsque l'on branche un autre disque Serial ATA sur son contrôleur le temps de transférer des données !

Config 1 : 300 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 2 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

Le routeur WiFi

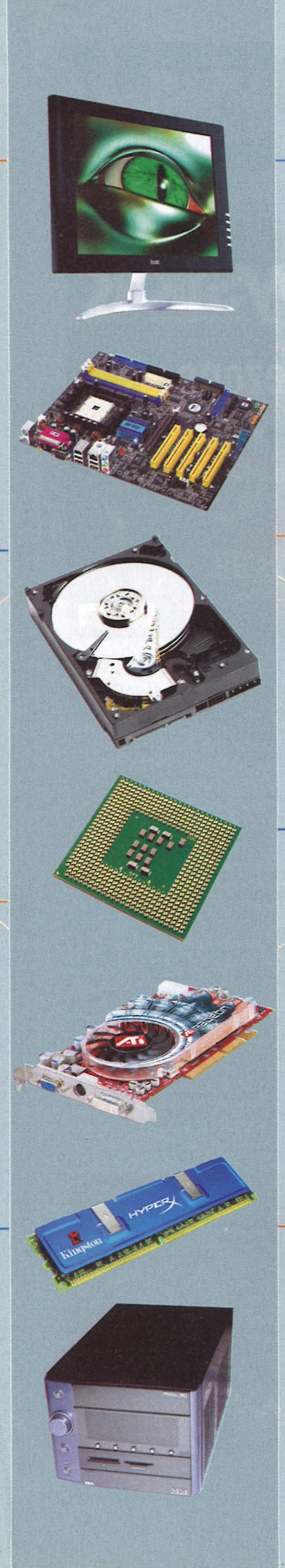
Du coup, si vous vous lancez dans le RAID 5, je vous conseille chaudement de brancher vos « autres » disques durs dans un rack USB (ou eSATA) le temps du backup, ou d'utiliser le port additionnel sur votre carte mère pilotée par un autre contrôleur. Bon, et sinon pour les bonnes marques de disques durs, regardez du côté de Seagate et de Samsung. Par exemple. Pardon ? Des routeurs ? De quoi parlent-ils... ?

- Netgear WNR854T (routeur Cable/ADSL, Gigabit, WiFi 802.11n) : environ 140 euros.
- Linksys WAG354G (modem routeur ADSL2+, WiFi 802.11g) : environ 70 euros ou Netgear DG834N (modem routeur ADSL2+, 10/100, WiFi 802.11n) : environ 160 euros.

Le lecteur/graveur de DVD

Le mois dernier, je voulais faire une blague comme quoi un graveur de DVD de qualité en Serial ATA coûtait moins cher que 2 Go de Ram. Au train où vont les choses, ça ne sera plus vrai le mois prochain. Alors plutôt que de stocker de la Ram, investissez dans une valeur sûre, les graveurs de DVD ne verront pas leur prix s'écrouler d'ici le mois prochain.

Configs 1, 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 40 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Asus BC-1205 PT (Serial ATA), environ 200 euros TTC.



La carte mère

Quand on me dit qu'il est compliqué d'assembler un PC, j'aime dire qu'à côté de la stratégie géopolitique, c'est super-facile. Imaginez-vous devoir peser des tas de paramètres géographiques, des tas d'enjeux stratégiques, le tout saupoudré d'histoire forte qui fait que le moindre mot mal placé dans un discours peut déclencher un conflit. Franchement, vous l'avez belle à monter un PC...

Config 1 : MSI K9N Neo-F (nForce 550/Socket AM2), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-965P-DQ6 (Intel P965/Socket 775), environ 200 euros.
Config 2 : ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus P5K Deluxe WiFi AP (Intel P35/Socket 775), environ 210 euros, ou ASUS M2N-SLI (nForce 570/Socket AM2), environ 160 euros TTC.

La Ram

Le prix de la DDR2 continue de sombrer, et nous voilà dans une impasse. Quand on trouve des kits de 2 Go à moins de 50 euros en cherchant bien, on peut se demander pourquoi ne pas passer à 4 Go. Certes, Windows n'en utilisera que trois, et le reste sera gâché. Mais franchement, à ce prix-là, est-ce si grave ? Non, alors révolution, on met 4 Go sur la config 3. Et toc.

Configs 1 et 2 : 2 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 1 Go, 800 MHz), environ 60 euros TTC.
Config 3 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz), environ 110 euros TTC.

La carte vidéo

2008 verra-t-il l'arrivée d'Intel sur le marché des cartes 3D ? En voilà une bonne question. Avec un AMD qui n'a pas envie de proposer de vrais haut de gamme avant 2009, et un Nvidia qui temporise très habilement sa stratégie, on commence un peu à s'ennuyer, et on aimerait franchement bien avoir plus d'action. En attendant, on aura le GeForce 9 en février, et les 8800 « GX2 » fin janvier. Ce n'est déjà pas si mal...

Config 1 : ATI Radeon X1950 Pro 256 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 8600 GTS 256 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 3850 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT (PCI Express) 512 Mo, environ 270 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 3870 512 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GTS 512 Mo (PCI Express), environ 350 euros TTC.

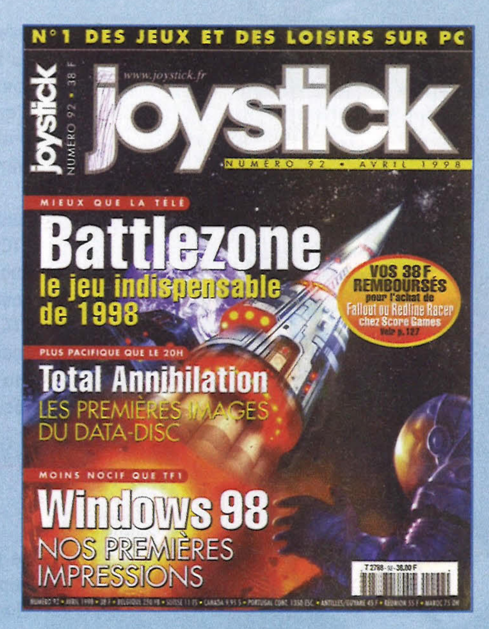
L'alimentation

Est-ce par honte que les mauvais blocs d'alimentation se suicident lorsque vous les branchez sur votre PC tout neuf ? Ou décident-ils de partir dans la première demi-heure d'utilisation par sens du sacrifice, pour ne pas emmener avec eux le reste de votre machine ? On ne le saura probablement jamais, mais pour éviter que vous vous posiez ces questions sur l'existentialisme des blocs d'alimentation, évitez les modèles offerts en cadeau avec les boîtiers.

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

ET POKE ET PEEK

Un numéro d'avril présenté en février ? C'est nous les poissons, sur ce coup-là, avec nos 13 marées. Un drôle de numéro, même qu'il dit du bien de Windows 98… Et c'est pas un gag !



Bouh qu'elle est pas belle, l'illustration de couv' de ce numéro 92, entre le bouquin S-F des années 50 ou un remix Bollywood de 2001. Vite, cachons cette horreur sous la titraille, qui nous informe que l'horrible dessin est une vision d'artiste de Battlezone, développé et édité par Activision. La stratégie temps réel en vue interne, ma foi l'idée était plus que séduisante, à l'époque où l'arrivée des cartes graphiques permettait aux game designers d'expérimenter. Bon, parfois ça a été un peu bancal… Première image de Dark Project dans les News, l'occasion de verser une larme sur l'excellent héritage de Looking Glass (dont les vétérans nous pondront une décennie plus tard BioShock). Dans les pages Matos, on fait connaissance avec la Power VR2 (dont un descendant équipera la Dreamcast), que votre humble serviteur reconnaît avoir cramé lors d'une balourde tentative d'overclock lors de sa première fois (et pas la dernière).

L'ÉPOQUE EPIC

On arrête la nostalgie ? Ah non certainement pas, c'est Et poke Et Peek ici, où l'on revit de grandes heures de marrade, comme par exemple cette présentation d'un tout nouvel éditeur catégorie poids lourds. Metro Goldwyn Mayer, qu'il s'appelait, promis à la gloire, la réussite et… rien, en fait, il a pas tenu deux rounds le gros lion, bouffé tout cru par des fauves plus rapides que lui. Un peu plus loin, une belle interview de Ian Livingstone, qui revient sur la création de DeathTrap Dungeon, son amour du jeu de rôles traditionnel et sa nouvelle pouliche, une certaine Lara C. On finira par un état des lieux de la situation entre Epic (en retard) et GT Interactive (en colère) concernant l'arlésienne du moment, Unreal.



Un jeu qui file mal au casque.



Monsieur Eidos !



Une carte de feu !

VIEUX MOTARD QUE JAMAIS

Tiens, encore un mag' où la rubrique Test est à la ramasse : le mois d'avril est meurtrier pour les testeurs, qui s'accrochent donc à Battlezone, une petite flopée de RTS relous. Un pur moment de bonheur à la lecture du test de Redline Racer, rédigé par Fishbone, AKA l'homme qui murmurait à l'oreille des motos. Ou des pompiers, selon la gravité de ses chutes en bécane… Monsieur Hébert aura marqué son époque autant par sa gentillesse que par sa plume. Quelques pages plus loin, on nous présente les balbutiements d'une nouvelle technologie, pas prévue pour tout de suite. L'ADSL, que ça s'appelle, et ça vous coûtera un minimum de 280 francs par mois (environ 40 euros). Tiens, les prix n'ont pas spécialement baissé… Pourtant quelque chose me dit que ça a été rentabilisé mais je ne vais pas être méchant. Ah si, finalement : y'a un truc horrible en page 170, ça s'appelle Army Men, c'est de chez feu 3DO et ça a traumatisé l'auteur de ces lignes par la constante nullité de ses nombreuses déclinaisons. Le soleil se couche, j'ai les dents et les poils qui poussent, suis en rogne et j'en ai marre d'écrire donc… Rendez-vous le mois prochain. Gnak !

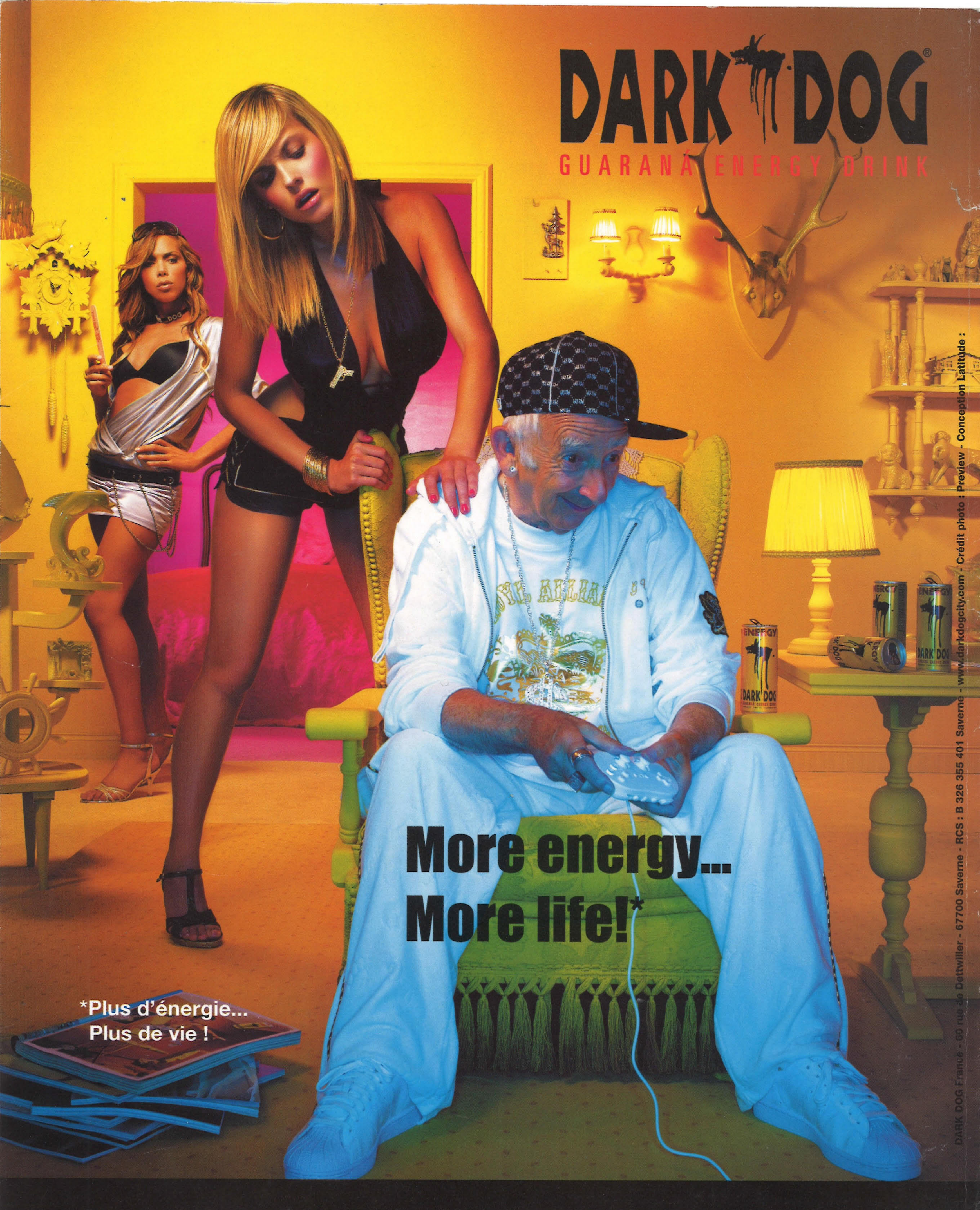
STYX



Nostalgie…



VIDÉOS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81111 ou 0899 706 222
+ VIDÉOS: VBEAN VDELIRE VMOTO VPIMP VEXTREME... au 81111 (VMOTO au 81111)
+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111
323 927 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
323 928 Spider-Man: Le retour!
323 929 Spider-Man: Une scène d'anthologie!
323 930 Enfer et Paradis
323 931
323 932 Teddy l'ours tueur!
323 933 Tuning et jolies filles!
323 934 Mr Bean: Galère aux WC!
323 935 Âge de glace 2: Extrait 2
BRUITAGES MP3
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ BRUITAGES: BANIMAUX BHORREUR BBEBES BSLAM... au 81122
+650 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
NOUVEAU! QUALITÉ Hi-Fi MP3
4 saisons bidon (chanté) NEW 324 110
Alarme anti-vol NEW 324 111
Ambiance d'horreur 324 113
Bébé appelle maman 324 114
Bébé mix 324 115
Bébé qui parle 324 116
Bébé qui rigole 324 117
Bébé se marre 324 118
Bruit du moustique 324 119
Bruits érotiques 324 120
Cigales 324 121
Classé X 324 122
Coucou mécanique NEW 324 123
Cuisson de pop-corn NEW 324 124
Décrochez, oui chef! 324 125
Eclair et tonnerre 324 126
Festival de pets 324 127
Forêt zen 324 128
Fou rire de bébé 324 129
Loup hurlant 324 130
Miaulement de chat 324 131
Mitrailleuse lourde 324 132
Moteur de Ferrari NEW 324 133
Moteur de moto 324 134
Moustique F1 324 135
Obus et explosion 324 136
Pets 324 137
Porte de manoir NEW 324 138
Prout! Rire sadique! 324 139
Rire démoniaque 324 140
Rires de bébé 324 141
Sirène d'alerte 324 142
Sirène de police 324 143
Star Wars-Combat au sabre laser 324 144
Techno killer 324 145
Téléphone explosif 324 146
Ton téléphone te parle 324 147
Ultrasons extraterrestres 324 148
Vache qui meugle 324 149
Vieux téléphone 324 150
Violon pizzicato NEW 324 151
Youyous arabes 324 152
"Allo! Ici la gendarmerie!" 324 153
"C'est l'heure de se lever!"+réveil 324 154
"Ça sonne" en canon (chanté) NEW 324 155
"décroche ou j'le pète!!" (cri hystérique) 324 156
"Décroche!" (Mafieux) 324 157
"Décroche, allez, décroche!" 324 158
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." NEW 324 159
"Dicroche mon fils, c'i ta mère" 324 160
"Hummm! Chabal!" 324 161
"J'ti jure, ji t'aime, ji t'adore" 324 162
"Je réponds pas aux cons..." 324 163
"Mais décroche!!" (hystérique) 324 164
"Nous zafons les moyens..." 324 165
"Ouvrez, police!" 324 166
"Réponds, ben ouais hein!" NEW 324 167
"t'as les boules, les glandes" NEW 324 168
SONNERIES
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (le parrain au 81122)
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK STECHNO STV SVARIETE SWORLD SZOUK... au 81122 (rap au 81122)
+7500 SONNERIES: SON au 81122
RAP, RNB
A armes égales 323 936
A bay bay NEW 323 937
A fleur de toi 323 938
A la bien 323 939
Assassin de la police 323 940
Ayo technology 323 941
Battle et fontaine NEW 323 942
Boulbi 323 943
Cracheurs 2 venin NEW 323 944
Elle 323 945
Façon Sex 323 946
Fous ta cagoule 323 947
Garçon 323 948
Halla Halla 323 949
Hot stuff 323 950
Il avait les mots NEW 323 951
J'aime trop ton boule 323 952
Last Night 323 953
Les blancs ne savent pas danser 323 954
Lettre du front 323 955
Ma soeur 323 956
Marly Gomont 323 957
My love 323 958
No one 323 959
Parle à ma main 323 960
Piece of me NEW 323 961
Premier love 323 962
Still D.R.E. 323 963
Stronger 323 964
The way I are 323 965
Trankillement 323 966
Wadsyaname NEW 323 968
POP, ROCK
Comme j'étais en vie NEW 323 969
Foundations NEW 323 970
Grace Kelly 323 971
Hotel California 323 972
La fille au Prisunic NEW 323 973
Relax 323 974
Starlight 323 975
Un autre que moi NEW 323 976
METAL, HARD ROCK
Back in black 323 977
Hell bells 323 978
Highway to hell 323 979
Lithium 323 980
Lonely day 323 981
Nothing else matters 323 982
Sweet dreams NEW 323 983
Thunderstruck 323 984
What I've done 323 985
VARIÉTÉS
3ème sexe 323 986
4 mots sur un piano 323 987
5ème Symphonie 323 988
Adora 323 989
Ça fait mal 323 990
Désolé pour hier soir 323 991
Divine idylle 323 992
Double je 323 993
L'ex l'histoire 323 994
VARIÉTÉS (suite)
Je n'sais pas de la main gauche NEW 323 995
Jacques a dit 323 996
L'aigle noir 323 997
L'aventurier 323 998
Les lacs du Connemara 323 999
Mistral gagnant 324 000
On s'attache 324 001
Tourner ma page NEW 324 003
Vivo per lei 324 004
TOP!
TOP au 81122: top permanent!
Parle à ma main 324 007
Alive 324 008
No one 324 009
Harder better... live 07 324 010
Ça fait mal 324 011
Don't stop the music 324 012
Garçon 324 013
4 mots sur un piano 324 014
Jacques a dit 324 015
Apologize 324 016
NCIS 324 017
Prison Break S1 324 018
24h-Sonnerie CTU 324 019
DANCE, ELECTRO
A cause des garçons 324 005
Alive 324 006
Apology NEW 324 020
Baby when the light 324 021
Calabria 2007 324 022
D.A.N.C.E. 324 023
Don't stop the music 324 024
Don't you want me NEW 324 025
I want your soul NEW 324 026
Il est interdit 324 027
Kamaté (Rugby 2007) 324 028
Laisser toucher NEW 324 029
Love is gone 324 030
Relax, take it easy 324 031
Rise up 324 032
Rock this party 324 033
ZOUK, REGGAE
Beautiful girls 324 035
Coupé Décalé 324 036
Ki dit mié 324 037
L'hymne de nos campagnes 324 038
No woman no cry 324 039
ITALIE, LATINO
La Camisa Negra 324 040
Porque te vas 324 041
Ti amo 324 042
RAI, ORIENTAL
Abdel Kader 324 043
CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb 324 044
CINÉ, TV (suite)
24h-Sonnerie CTU 324 045
Agence tous risques 324 046
Aladdin-Prince Ali NEW 324 047
Alvin & the Chipmunks NEW 324 048
Amicalement vôtre 324 049
Bob l'éponge 324 050
Bodyguard 324 051
Camping 324 052
Desperate Housewives 324 053
Dragon Ball GT 324 054
Dragon Ball Z 324 055
Dragon Ball Z-Chala head chala 324 056
Friends 324 057
Full metal alchemist 324 058
GTO 324 060
Il était une fois dans l'Oued 324 061
Il était une fois dans l'ouest 324 062
James Bond 324 063
L'exorciste 324 064
La 7ème compagnie 324 065
La Boum 324 066
La fièvre du samedi soir 324 067
La panthère rose 324 068
La soupe aux choux 324 069
Le bon, la brute et le truand 324 070
Le clan des siciliens 324 071
Le dernier des Mohicans 324 072
Le Parrain 324 073
Le roi lion 324 074
Le seigneur des anneaux 324 075
Les aventures de Rabbi Jacob 324 076
Les bronzés font du ski 324 077
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je? 324 078
Les Experts (CSI)-Miami 324 079
Les frères Scott 324 080
Les Simpsons 324 081
Les têtes brûlées 324 082
Magnum 324 083
Midnight Express 324 084
Mission Impossible 324 085
Naruto 324 086
Naruto-Go 324 087
NCIS 324 088
Pirates des Caraïbes 3 324 089
Prison Break S1 324 090
Prison Break S2 324 091
Prison Break VO 324 092
Pulp Fiction 324 093
Quelque part 324 094
Requiem for a dream 324 095
Rocky Balboa 324 096
Rocky III-Eye of the tiger 324 097
Scarface 324 098
Tokyo drift 324 099
Top Gun 324 100
U-turn-Lili 324 101
Veronica Mars 324 102
PUBS TV
Axe-Bom chicka wahwah 324 103
Guitar Hero III-Paint it black 324 104
BRUITAGES, FÊTES
Bali Balo 324 105
J'ai la... qui colle 324 106
La digue du... 324 107
Signal aéroport 324 273
Sonnerie vieux téléphone 324 274
HYMNES, RÉGIONS
Hymne Basque 324 108
Hymne Breton 324 109
Hymne France-La Marseillaise 324 110
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!
Pixtel
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER: Référence au 83111 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 83111 (PAC-MAN au 83111)
+ JEUX: J3D JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES JCEREBRAL JCOURSES JFLIPPER JGUERRE JHORREUR JMOTO JPLATEFORME JPOKER JREFLEXION JSIM JSOCIETE JSPORT JSTRATEGIE JTV... au 83111 (J3D au 83111)
+1000 JEUX MOBILE JEUX au 83111
323 926 324 170 324 171 324 172 323 885 324 169 324 173
323 916 323 881 324 174 324 175 324 176 323 891 323 892
324 177 323 880 324 178 324 179 323 882 324 180 324 181
323 900 324 182 324 183 323 911 323 895 324 184 324 185
323 879 324 186 324 187 324 188 324 189 324 190 323 912 324 191 324 192 323 890
323 921 Jeu du pendu deluxe
324 193 Super Mahjong Quest
324 194 Block'd
324 195 Empilez-les!
324 196 Monopoly Aujourd'hui
324 197 Trivial Pursuit Génération
323 924 Brick Breaker Revolution
324 198 Uno
323 918 Bubble Gun
324 199 La Roue de la fortune
persomobiles
81122 0899 706 222
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313
COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS» Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 324009 au 81122 pour la sonnerie No one.
TÉL» Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider
PRÉNOMS
TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122 (324201Estelle au 81122)
+650 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122
324 200 Emma et Adrien
324 201 Estelle
324 202 LUCIE
324 203 Clara
324 204 Cécile
324 205 Simba
324 206 Louise
324 207 Mathéo
324 208 Bruno
324 209 Farida
324 210 ALAIN
324 211 SYLVAIN
324 212 SEBASTIEN
324 213 MAXIME
324 214 Julien
324 215 MATHIEU
324 216 Antoine
324 217 NICOLAS
324 218 Olivia
324 219 Mon Ange
324 220 Nico + Aurélie
324 221 Alicia
324 222 Amina
324 223 Sandra
324 224 Gwenaelle
324 225 Nicolas
324 226 KEVIN
324 227 Dominique
LOGOS & ANIMÉS
TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+6500 LOGOS: LOGOS au 81122
324 228 324 229 324 230
324 231 J'ai envie de câlins!
324 232 Il lèche votre écran!
324 233
324 234 Il pleure, c'est trop mignon!
324 235 Il vous fait un clin d'oeil!
324 236 324 237 324 238
324 239 Pipi dans le mobile, quel coquin!
324 240 Vache hystérique!
324 241 Il pète, c'est trop mignon!
324 242 Il lave votre mobile!
324 243
324 244
324 245 Il court au Crabe Croustillant!
324 246 Son regard illumine le ciel!
324 247
324 248
324 249 324 250 324 251 324 252
324 253 God of War
324 254 324 255 324 256
324 257
324 258 Un regard effrayant!
324 259 324 260 324 261 324 262 324 263 324 264
324 265
324 266 Le Hummer explose l'écran!
324 267 324 268 324 269 324 270 324 271 324 272



Pour votre santé, pratiquez une activité physique régulière. **www.mangerbouger.fr**

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ **Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de 10,50 € par trimestre** (3 n°) **au lieu de 20,85 €*** E03J

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ **Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de 45,50 € au lieu de 90,35 €*** E203

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ **Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France**

❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 29/02/08. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

Future